

Manual de Juegos

Por favor, lea detenidamente este manual antes de poner en funcionamiento su televisor.
Conserve el manual para futuras consultas.
Anote el número de modelo y serie del aparato. Anote la información de la etiqueta ubicada en el panel posterior, su distribuidor se la pedirá en caso de cualquier solicitud de servicio.

Internet Home Page : http://www.lge.com

P/N : 3828VA0393T

CONTENIDO

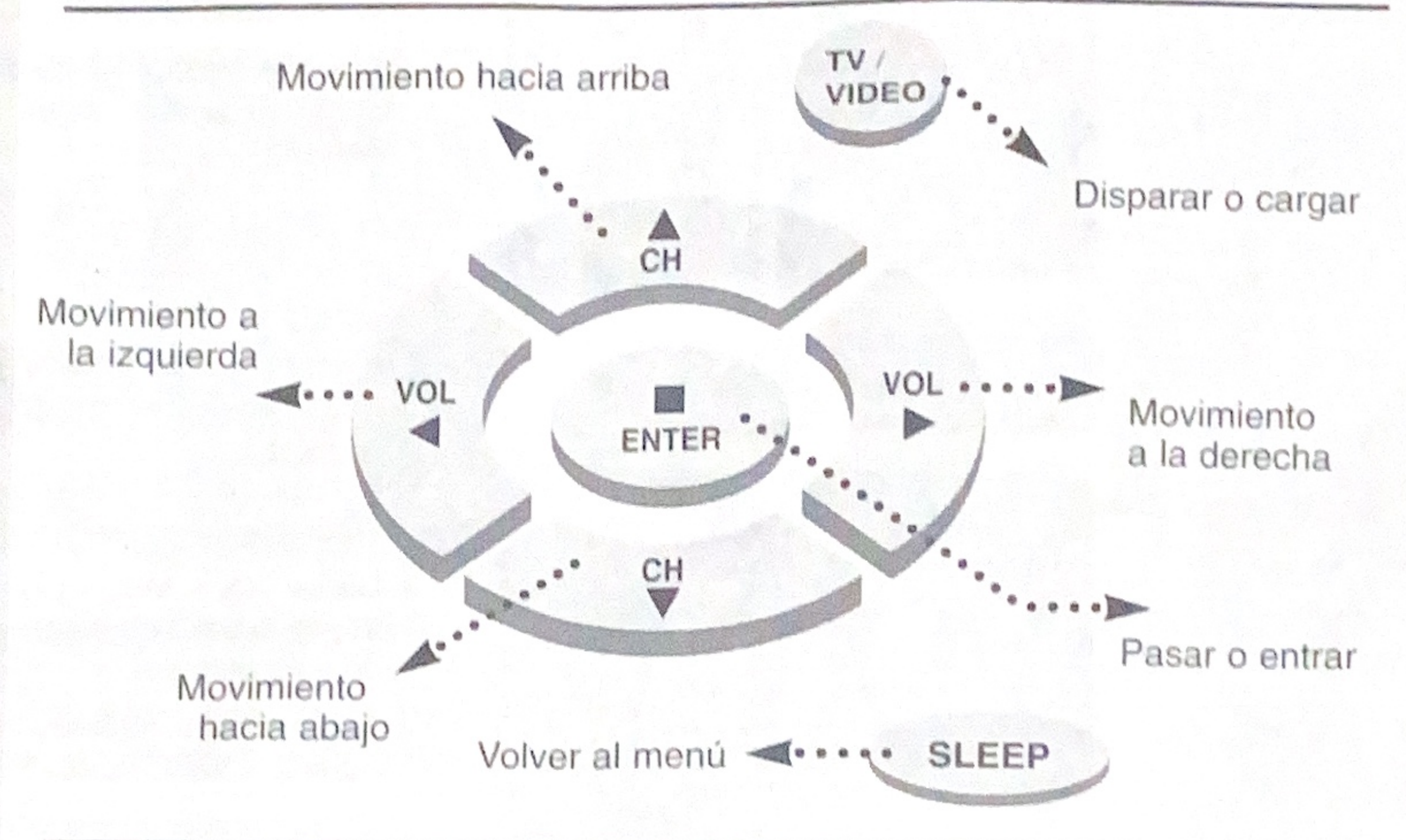
1 SOCCER

CONTENIDO

Este es un emocionante juego de fútbol. Como en los juegos de fútbol normales, el partido está dividido en primera y segunda mitad. El equipo que marca más goles, por supuesto, gana el juego. Los jugadores pueden escoger entre equipos de 10 diferentes países y la duración del encuentro se puede programar entre 1, 3, 5, 10, 20, 30 y 45 minutos. Si el encuentro termina en un empate, los tiros de penalti determinarán al ganador.

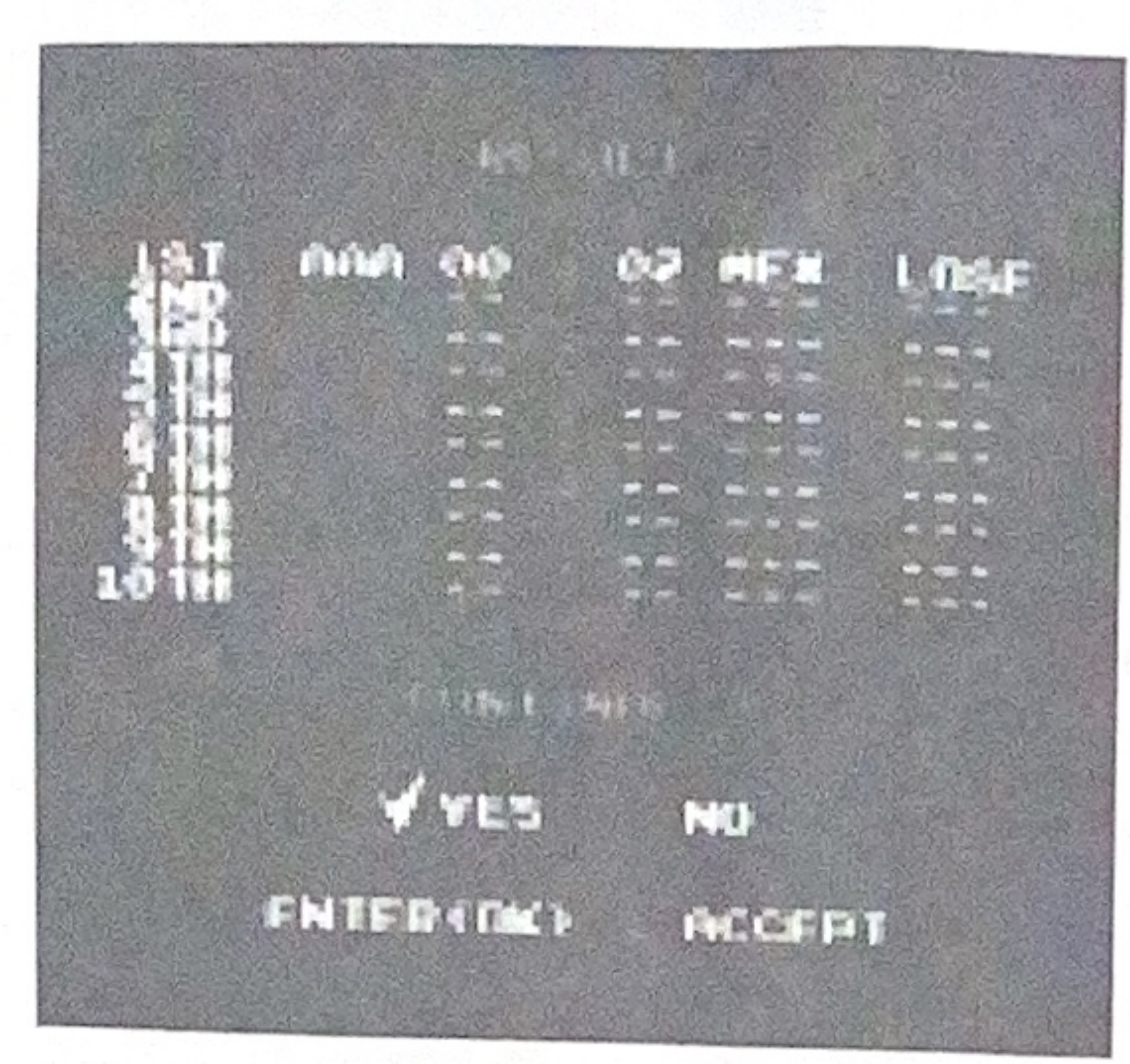
CONTROLES DE USUARIO

Los jugadores con el signo (▼) se controlan utilizando las teclas ↑ ↓ ↔ mientras que los jugadores que no tienen el signo (▼) pueden disparar, pasar, o hacer entradas al contrario. Si el usuario continua jugando solamente este juego de fútbol, las anotaciones resultantes de cada partido se van acumulando al resultado final.



No	TECLA		REFERENCIA Ataque	Defensa
1		TECLA DERECHA	▶ Apriete para mover a la derecha Conserve apretado para mover continuamente a la derecha	▶ Apriete para mover a la derecha. Conserve apretado para mover continuamente a la derecha
2		TECLA IZQUIERDA	▶ Apriete para mover a la izquierda. Conserve apretado para mover continuamente a la izquierda	▶ Apriete para mover a la izquierda. Conserve apretado para mover continuamente a la izquierda
3		TECLA ARRIBA	▶ Apriete para mover hacia arriba. Conserve apretado para mover continuamente hacia arriba	▶ Apriete para mover hacia arriba. Conserve apretado para mover continuamente hacia arriba
4		TECLA ABAJO	▶ Apriete para mover hacia abajo. Conserve apretado para mover continuamente hacia abajo	▶ Apriete para mover hacia abajo. Conserve apretado para mover continuamente hacia abajo
5		TECLA ENTER	▶ Pasar	▶ Entrar
6		TECLA TV/VIDEO	▶ Disparar	▶ Cargar
7		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice	

Resultado Muestra el registro de partidos contra el equipo contrario .



Muestra los resultados contra el equipo contrario. Los resultados de los 10 últimos partidos se van a guardar. Desde el undécimo partido, el primer partido será borrado y el segundo partido pasará a ser el primero. Y así sucesivamente.

2ND→ST, 3RD→2ND......11TH→10TH

Elija YES o NO para continuar o parar el juego y apriete ENTER. Si elige YES y aprieta ENTER, la pantalla pasará a "Select opposite country and Time Setup". Si elige No y aprieta ENTER, volverá a la pantalla inicial principal.

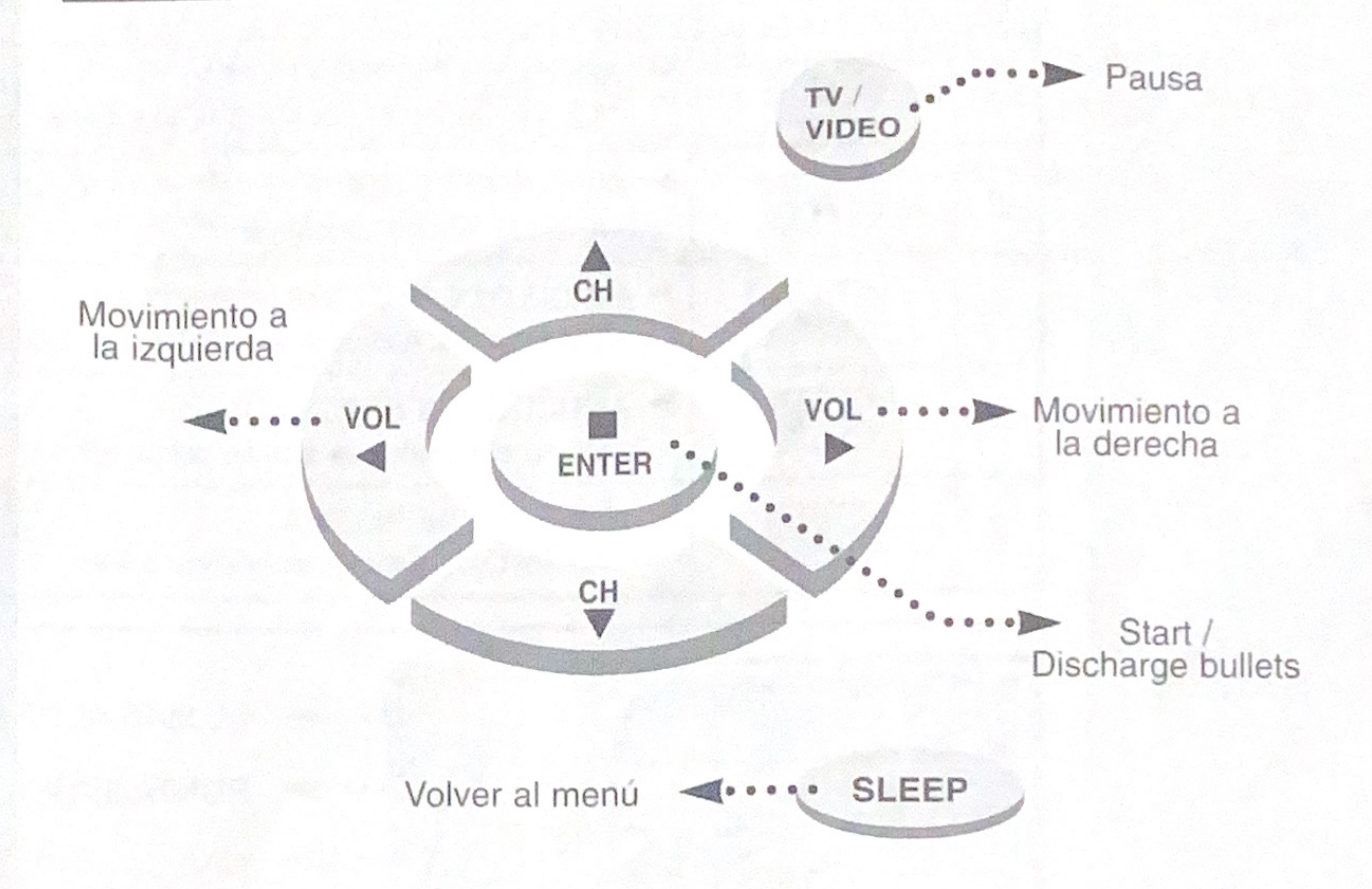
Las reglas en esta modalidad de fútbol son parecidas a las del fútbol real. Hay reglas respecto a saques de esquina, saques de banda, y saques libres. Pero para jugar más fluidamente, las reglas respecto a faltas se han atenuado un poco. El trabajo en equipo es muy importante en este juego de balón pie. A medida que el jugador mejora sus habilidades manejando y pasando el balón, llevándolo a meter goles; tendrá más y más diversión.

2 BLOCK!! BLOCK!!

CONTENIDO

En este juego, mediante una pelota haciendo que rebote, la dirigirá para romper los bloques de encima de la pantalla. Tiene que romper todos los bloques para avanzar al siguiente nivel. Si falla cuando la pelota va a rebotar en la base que usted controla, perderá uno de los artículos. Mientras rompe los bloques, recoja los diferentes símbolos que van cayendo de los bloques. De esta manera, puede romper los bloques más fácilmente y ganar puntuación rápidamente.

CONTROLES DE USUARIO



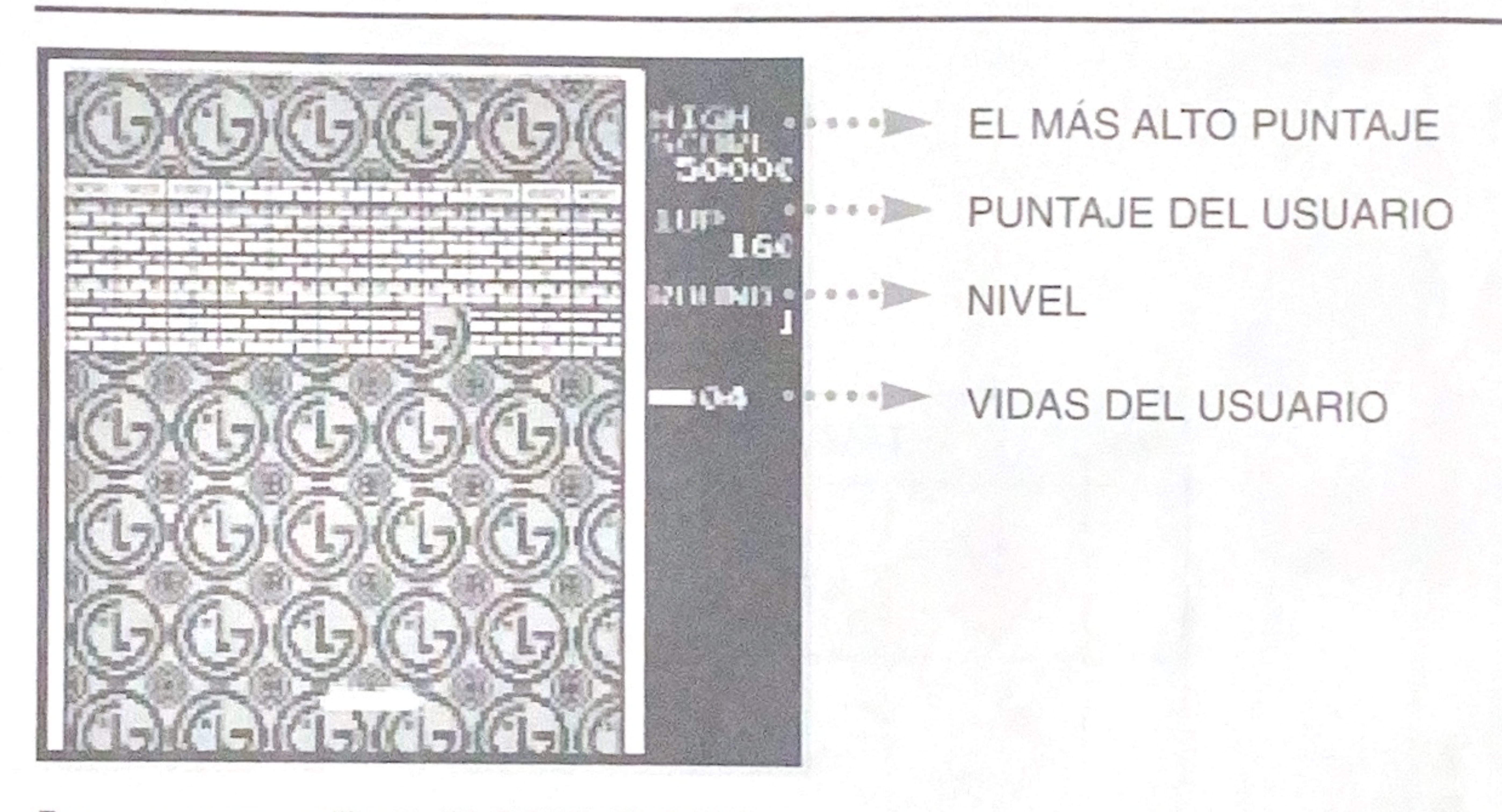
No	TECLA		REFERENCIA
1	VOL ◀	TECLA IZQUIERDA	▶ Apriete izquierda una vez para mover a la izquierda - Mantenga apretada IZQUIERDA para mover continuamente y suéltela para parar
2	VOL ▶	TECLA DERECHA	▶ Apriete DERECHA para mover a la derecha - Mantenga apretada DERECHA para mover continuamente y suéltela para parar
3	ENTER	TECLA ENTER	▶ Disparar balas: puede ser usado después de recoger el artículo de Disparar ▶ Retener y soltar la pelota: se puede realizar después de recoger el artículo de imán
4	TV / VIDEO	TECLA TV/VIDEO	▶ Pausa: Apriete la tecla una vez para detenerse durante el juego y apriételo otra vez para volver al juego
5	SLEEP	TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

ARTICULOS PARA UTILIZAR

Los bloques lanzan varios artículos al explotar. Recoja estos artículos para avanzar en su juego.

No	KEY	REFERENCIA
1		▶ ARTÍCULO DE VELOCIDAD - Reduce la velocidad de la pelota a la mitad que lo anterior. - La pelota vuelve a su velocidad inicial si choca contra el techo
2		▶ ARTÍCULO DE IMÁN - Magnetiza la pelota sin rebotarla. - Apriete la tecla ENTER desde la posición deseada para disparar la pelota .
3		▶ ARTÍCULO DE PAGA EXTRA - Da a un jugador una barra nueva como una paga extra.
4		▶ ARTÍCULO DE ETAPA - Avanzar al nivel siguiente
5		▶ ARTÍCULO DE DISPARAR LA PISTOLA - Dispara balas. Apriete la tecla ENTER para cada disparo.
6		▶ ARTÍCULO DE EXTENSIÓN - Dobla el número de barras del jugador.
7		▶ ARTÍCULO DE PELOTA - Aumenta el número de pelotas a tres

PANTALLA PRINCIPAL



Para empezar, elija 2. BLOCK!! BLOCK!! en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para empezar el juego, que comenzará como en la pantalla que puede verse arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTERpara volver a la pantalla de GAME START Inicio de Juego.

① En el nivel inicial, comenzará con cinco barras.

② La pelota estará en su barra. Ajuste la posición de la pelota y apriete la tecla ENTER para dispararla. La pelota saldrá sola automáticamente, si no hay una ejecución durante cierto periodo de tiempo.

③ Utilice las teclas de dirección del mando a distancia de su TV y mueva la barra a derecha e izquierda, para dirigir el rebote de la pelota y dispararla hacia los bloques.

④ Si fracasa en destruir todos los bloques en un cierto periodo de tiempo, el enemigo saldrá del techo y obstruirá su pelota. Puedes destruir el enemigo golpeándole con la pelota o con la barra.

⑤ Con cada superación de nuevos niveles, la velocidad de pelota incrementa (La pelota acelera apartir del nivel 11).

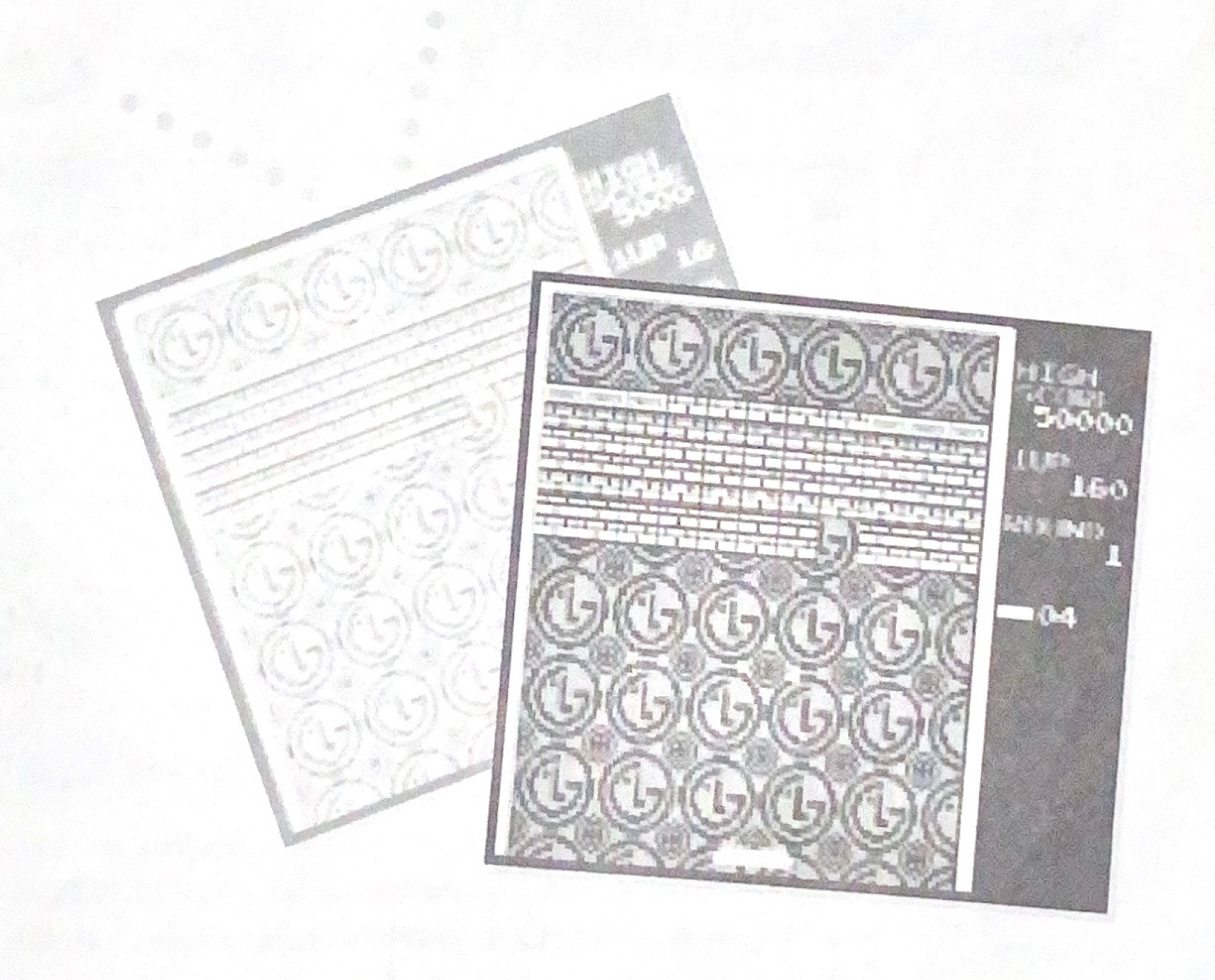
⑥ Desde el 1° hasta el 10°, cada nivel presenta diferentes figuras de bloques. Desde el nivel 11, los bloques son iguales a los del nivel 1.

⑦ Después de recoger el artículo de disparar la pistola, apriete la tecla ENTER para disparar una bala.

⑧ Los artículos de velocidad reducen la velocidad de la pelota a la mitad de lo anterior. La pelota volverá a su velocidad original si choca contra el techo.

⑨ El artículo de etapa crea una puerta en el lado derecho de la pantalla, a través del cual se puede avanzar al siguiente nivel. Si falla al hacer que rebote la pelota antes de entrar por la puerta, perderá una de sus vidas.

⑩ En la etapa inicial, el más alto puntaje se sitúa en 50,000 puntos. Si marca encima de este récord, su puntaje se anotará como la más alta puntaje. Pero, si vuelve a menú apretando la tecla SLEEP, el más alto puntaje se pondrá utomáticamente como 50,000 puntos otra vez.

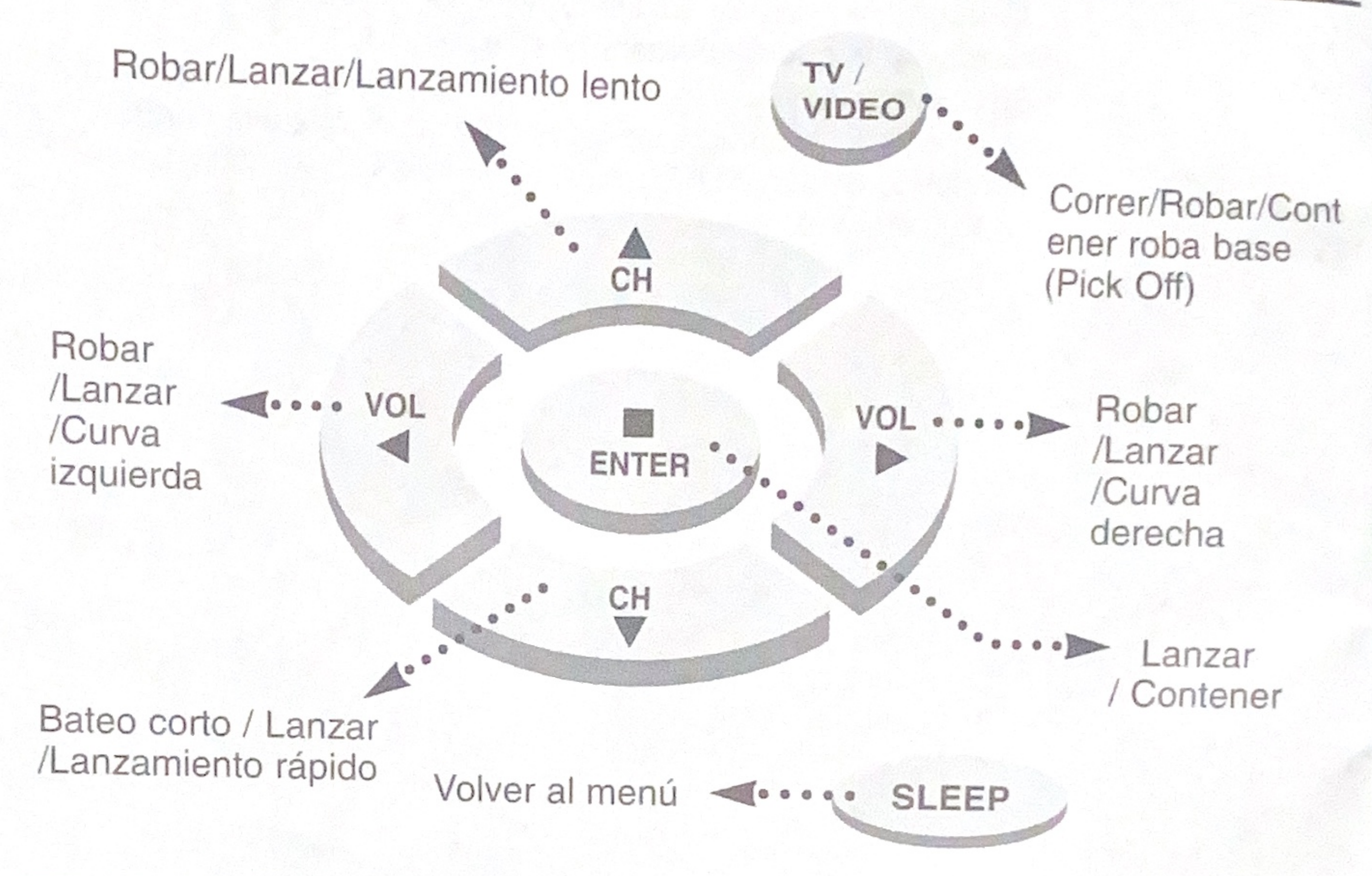


3 BASEBALL

CONTENIDO

Béisbol es un juego muy fácil de jugar. Puede disfrutar con el juego de Béisbol y sus graciosos jugadores. Los bateadores pueden batear una bola corta o larga. También pueden robar una base con un corredor en ella. Los lanzadores pueden lanzar varios tipos de lanzamiento incluyendo rápido, despacio y curvo. Para esta función, prepare la dirección del lanzamiento de una pelota, considerando las prestaciones del mando a distancia, y luego utilice la tecla ENTER o la tecla TV/VIDEO

CONTROLES DE USUARIO

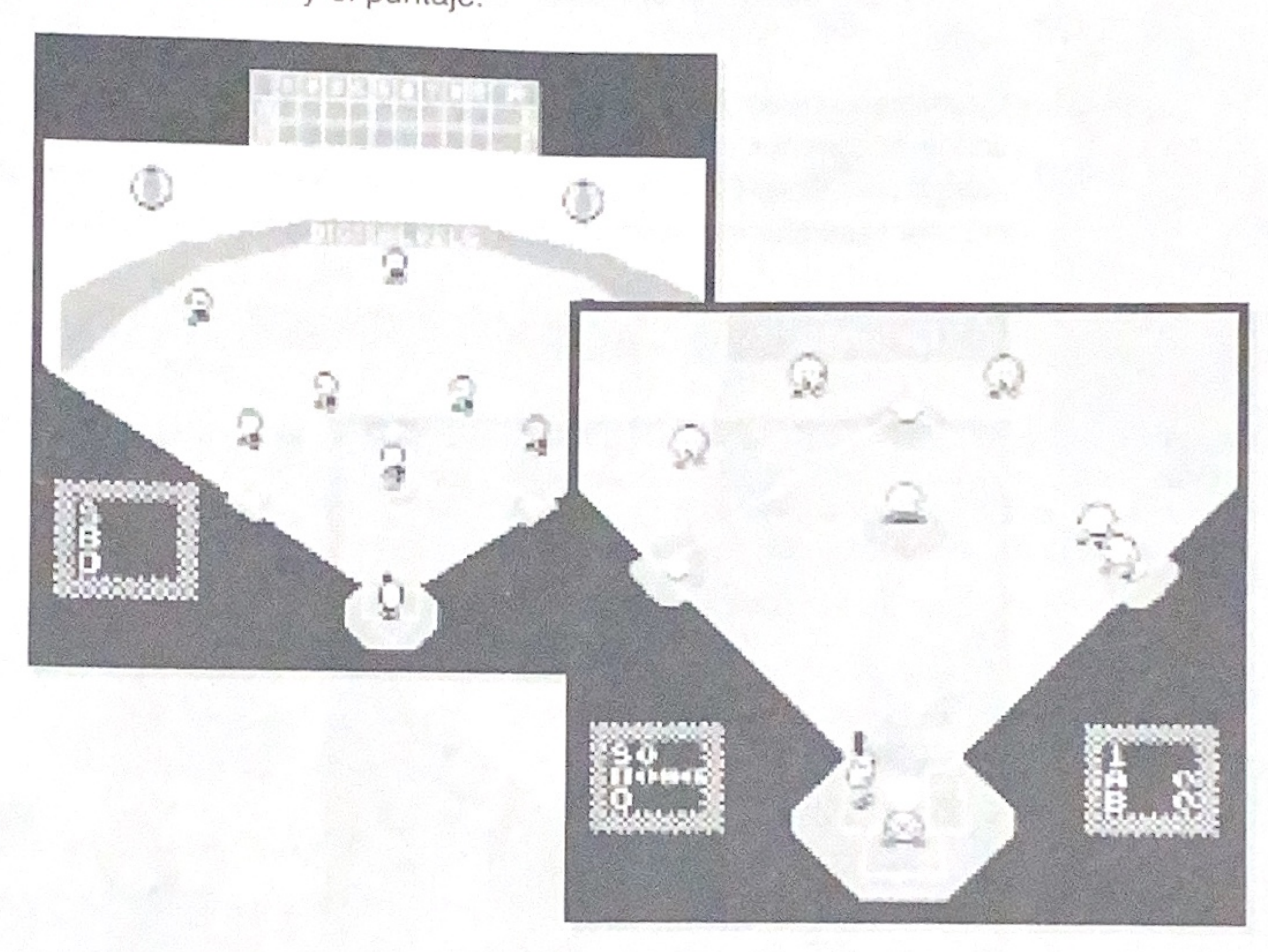


No	TECLA		REFERENCIA	
			ATAQUE	DEFENSA
1		TECLA DERECHA	▶ Elegir un corredor en primera base al robar una base	▶ Elegir un lanzamiento a primera base y contener ▶ Elegir una curva al lado derecho al lanzar
2		TECLA IZQUIERDA	▶ Elegir un corredor en tercera base al robar una base	▶ Elegir un lanzamiento a tercera base y contener ▶ Elegir una curva al lado izquierdo al lanzar
3		TECLA ARRIBA	▶ Elegir un corredor en segunda base al robar	▶ Elegir un lanzamiento a segunda base y contener ▶ Elegir un lanzamiento lento
4		TECLA ABAJO	▶ Elegir un golpe corto al batear	▶ Elegir un lanzamiento a home ▶ Elegir un lanzamiento rápido
5		TECLA ENTER	▶ Batear	▶ Lanzar y contener
6		TECLA TV/VIDEO	▶ Correr bases/ Robar	▶ Contener roba base
7		TECLA SLEEP	▶ Volver a índice	

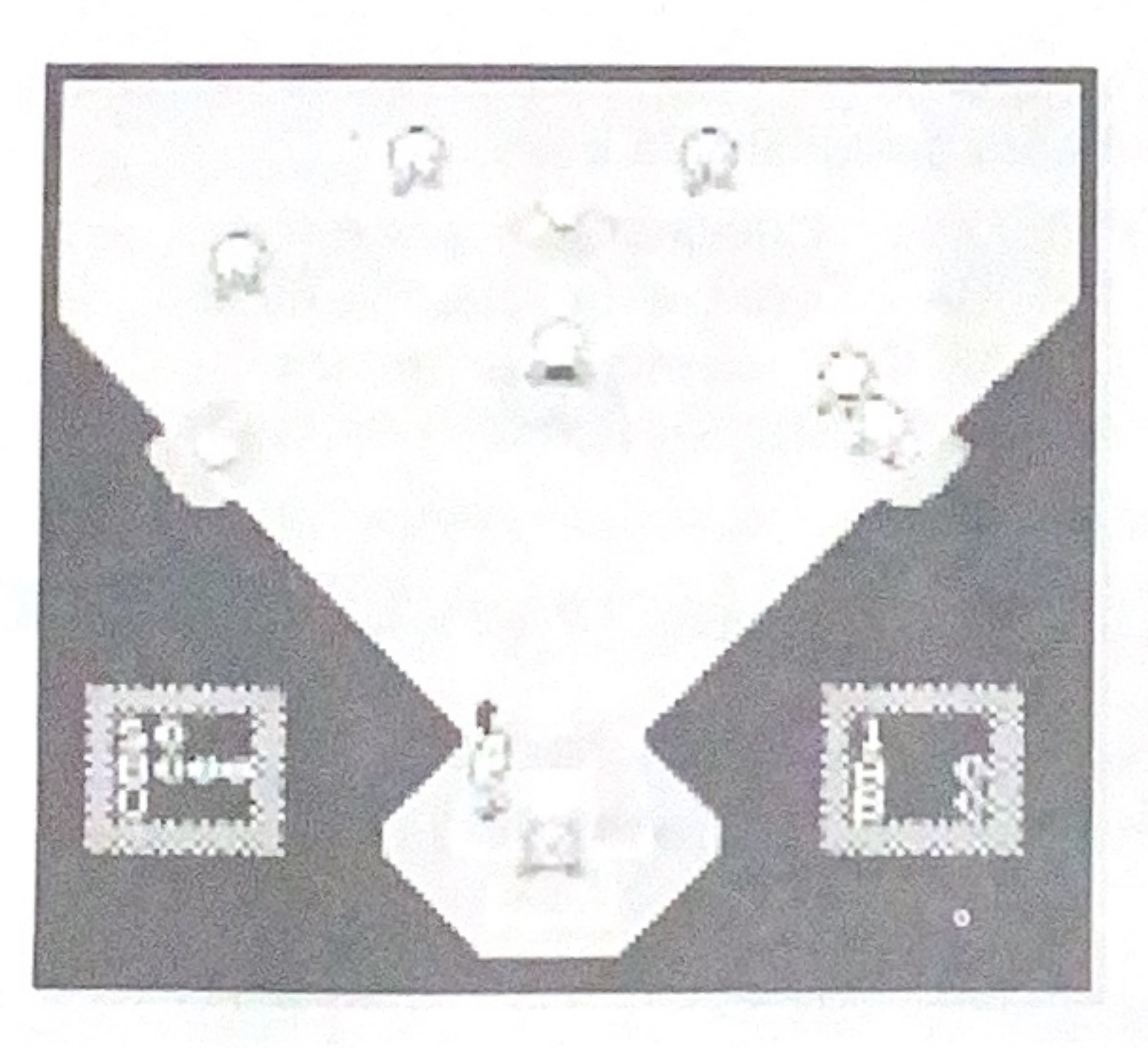
PANTALLA PRINCIPAL

Para empezar, elija 3. Base Ball en el menú de la pantalla y apriete la tecla ENTER cuando un mensaje, "GAME START" aparece en la pantalla. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para comenzar otra vez.

① La selección de un equipo o un campo no se puede ejecutar: Jugará con el equipo ofrecido por este juego.
② Los equipos se designan como equipo A (color naranja) y equipo B (color azul). Equipo A será el primer equipo ofensivo.
③ Al lado izquierdo de la pantalla, aparece el conteo del bateador, mientras al derecho, el episodio actual y el puntaje.



Ofensiva

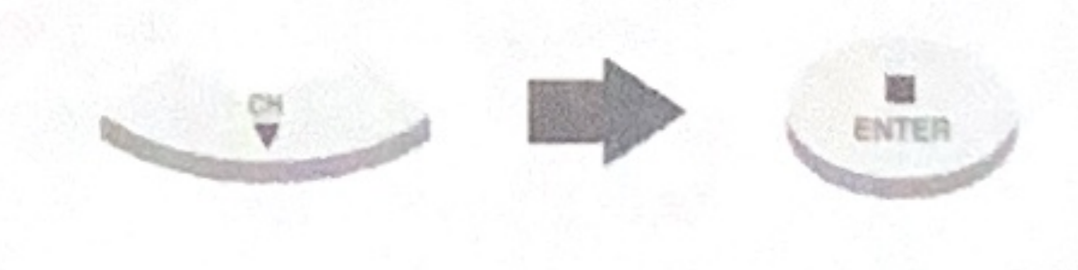


■ Batear: ENTER]



Cuando un lanzador lanza, espere el momento justo y apriete la tecla ENTER para que un bateador golpee la bola.

■ Toque : ABAJO



Después de que un bateador se coloque en la caja de bateo, apriete tecla ABAJO y seguidamente la tecla ENTERpara que éste adopte la posición para toque.

♣ Si el bateador falla al golpear, tomará otra vez la postura de bateo normal.

■ Base robada:
[La base donde está el corredor TV/VIDEO]





AL tener un corredor en primera base para robar segunda, Apriete tecla DERECHA y luego la

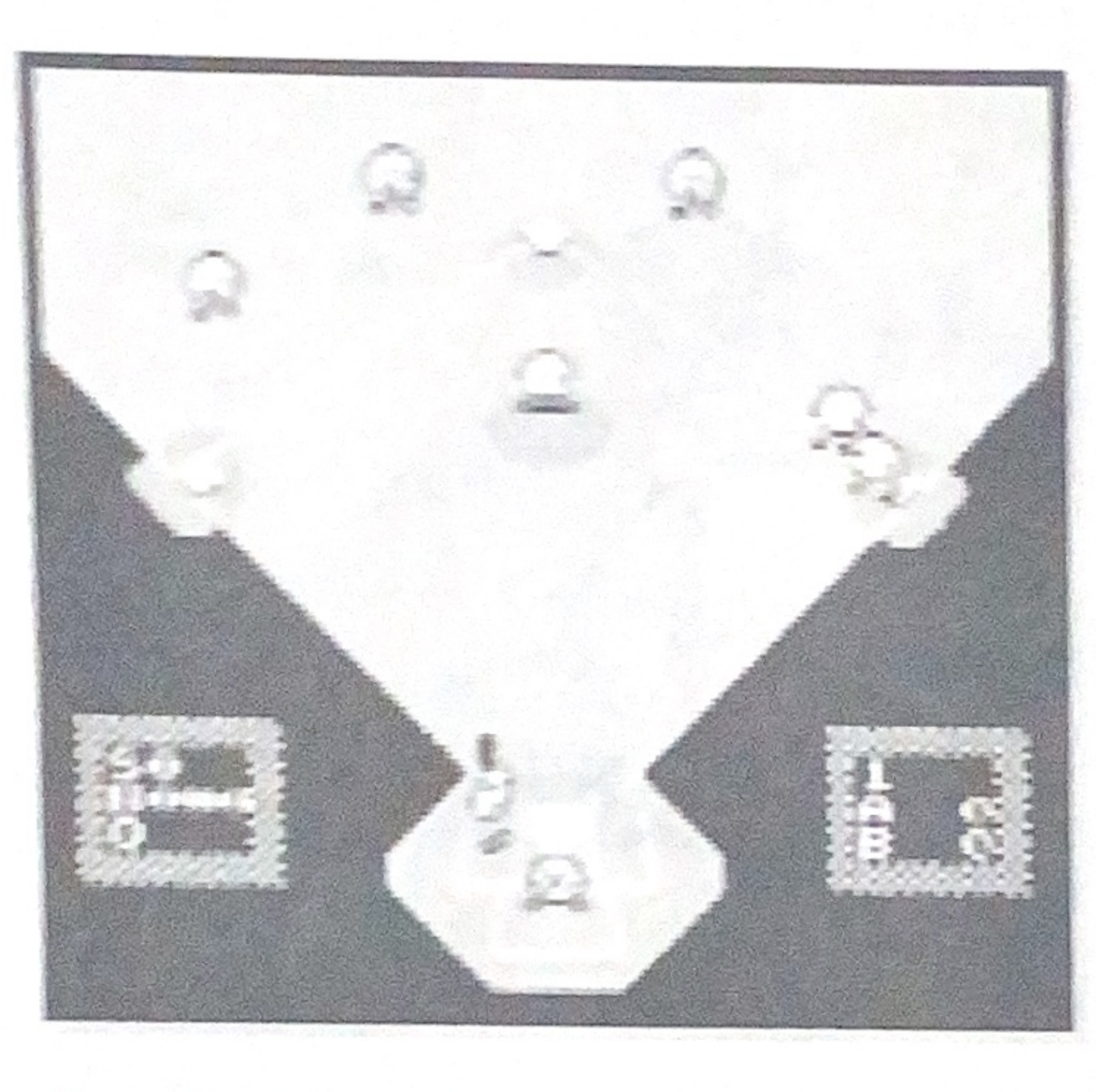
■ Correr:
La base donde el corredor está TV/VIDEO]





Cuando el corredor batea, y va a la segunda base después de pasar la primera, elija la base donde el corredor está de pie (al ir a la segunda base pasando la primera base: la tecla derecha => tecla TV/VIDEO), apriete la tecla TV/VIDEO. Si el corredor intenta volver a la primera base otra vez mientras va a la segunda, apriete tecla ENTER.

Defensa



■ Lanzamiento:ENTER



Cuando el lanzador está listo, apriete la tecla ENTERpara realizar un lanzamiento.

■ Lanzar :
Designar una base ENTER





Cuando un bateador golpea una pelota y corre hacia una base, un jugador ofensivo atrapará la pelota y la lanzará para designar una base.

♣ Designar una base : DERECHA - Designar la primera base
ARRIBA - Designar la segunda base
IZQUIERDA - Designar la tercera
ABAJO - Designar home

■ Contener roba base : Designar una base TV/VIDEO

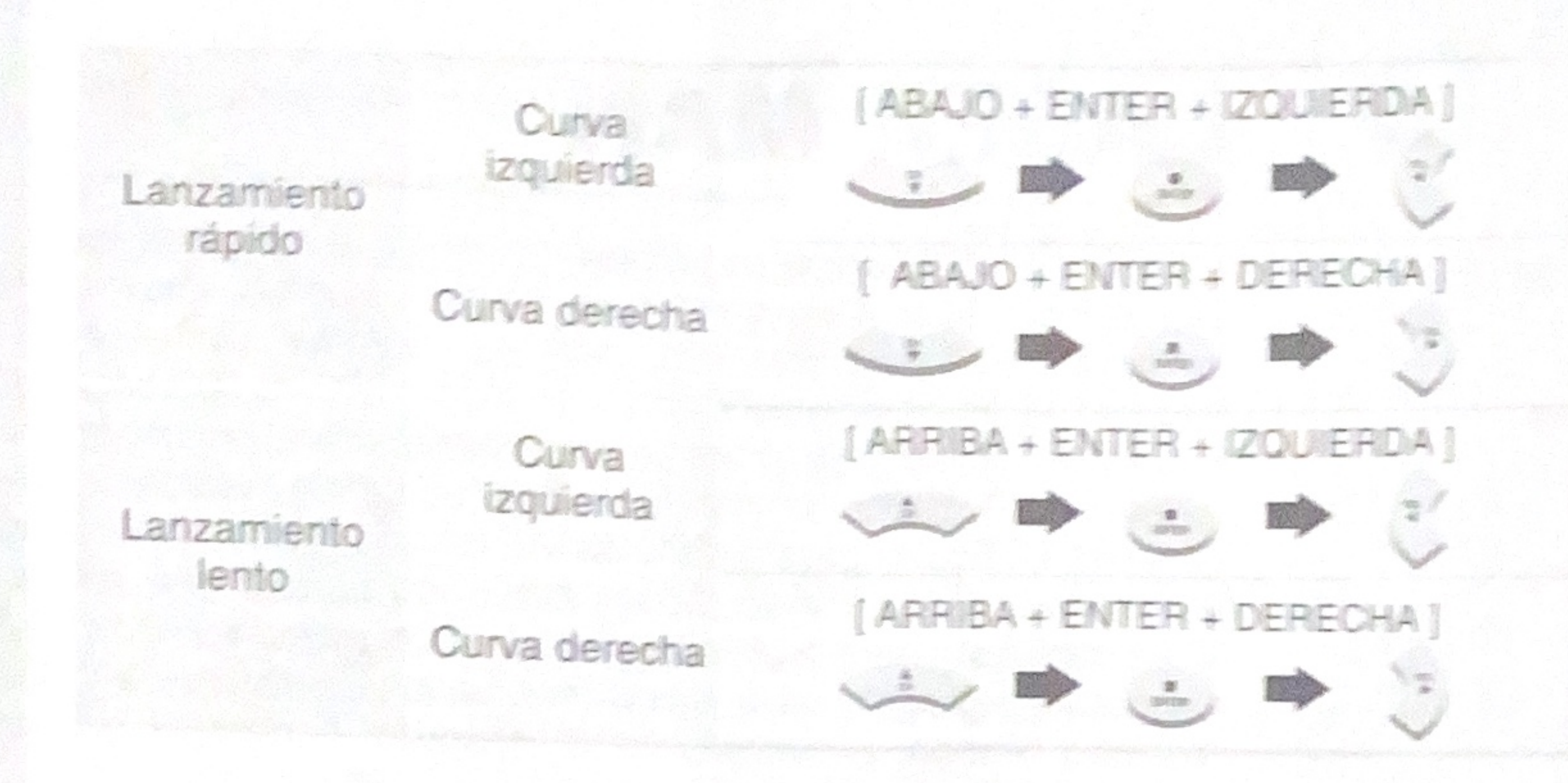




Cuando el lanzador lanza para contener roba base a la primera base, apriete tecla DERECHA y luego tecla TV/VIDEO.

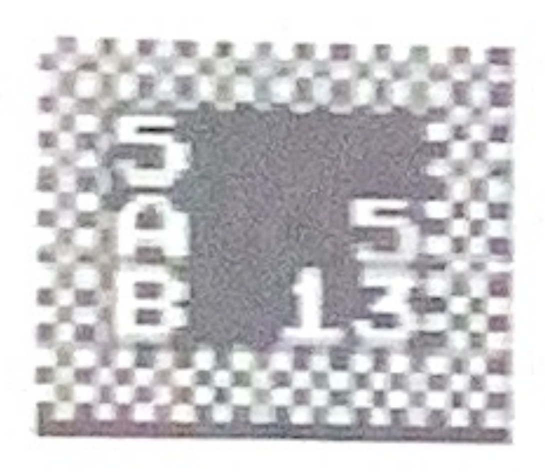
■ Selección de lanzamientos: DIRECCI ÓN ENTER DERECCI ÓN

El lanzador puede realizar varios tipos de lanzamientos incluyendo rápido, lento, curvo a la izquierda y curvo a la derecha. Designe la velocidad de un lanzamiento (ARRIBA – lento / ABAJO – rápido) y apriete la tecla ENTER para que el lanzador lance. Elija la dirección de la pelota (DERECHA- curva derecha / IZQUIERDA - curva izquierda).



■ El Marcador

Hay dos marcadores; se encuentran abajo a la derecha y en la parte superior del campo de juego. El de encima, aparece desde el principio del juego y cuando un bateador realiza una bola larga o un home run, mientras que el que está al pie en la derecha del campo, se muestra cuando un lanzador lanza o un bateador batea una pelota.



<El marcador abajo a la derecha de la pantalla >

Mestra el episodio actual y el puntaje de cada equipo.
- Puede expresar hasta dos dígitos del puntaje.

<El marcador de la parte superior de la pantalla >



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R
A	0	1	1	0	3					5
B	7	0	0	2	4					13

En caso de que el marcador de la parte superior, solamente muestra resultados de un solo dígito por episodio, cuando el puntaje es de dos dígitos, sólo el último dígito se demuestra.

Pero, el puntaje final se marcará hasta con dos dígitos

■ Moción continua en SAFE

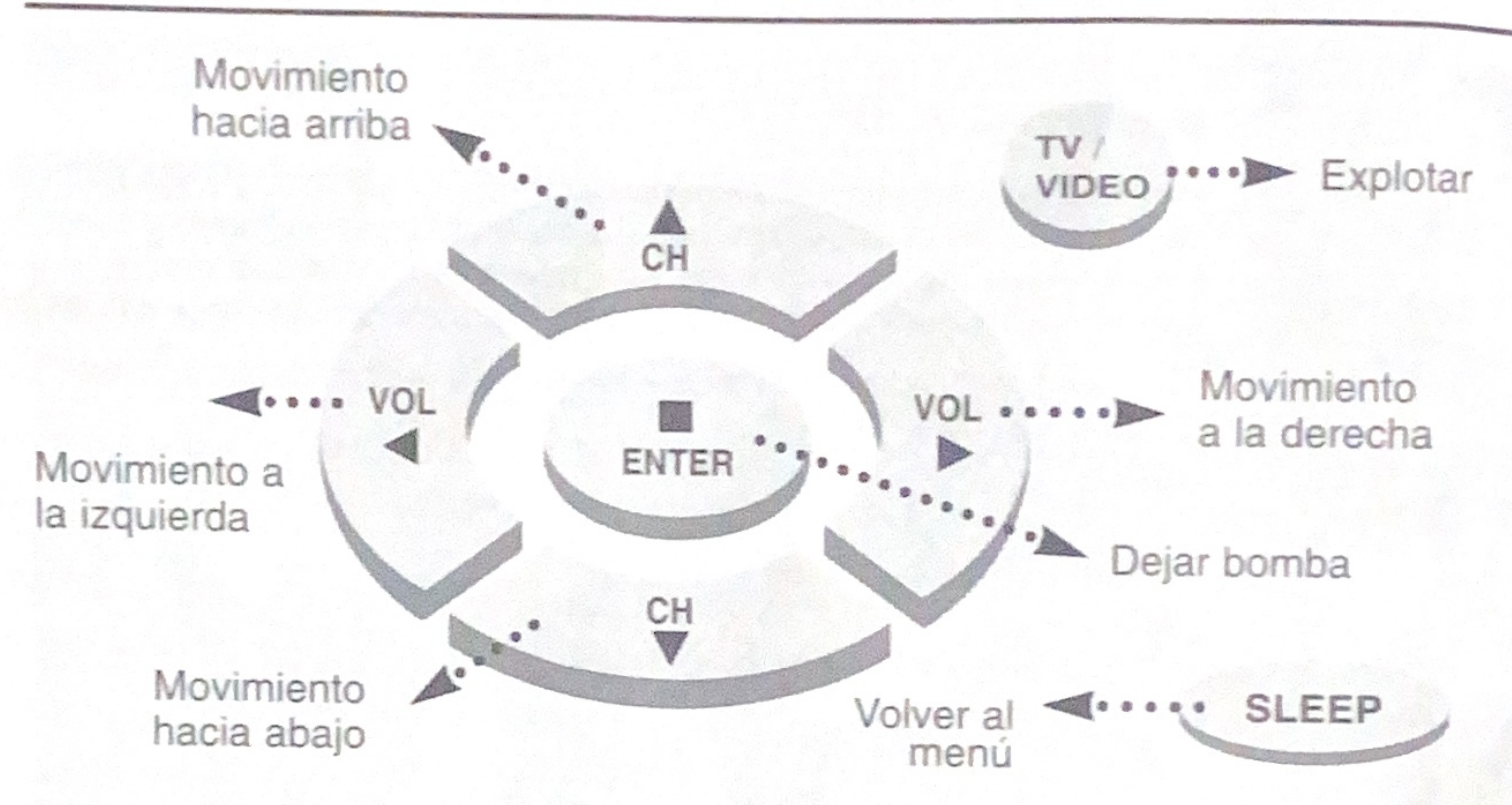
Cuando un bateador batea una pelota y avanza a la primera base, un jugador defensivo agarra la pelota y la lanza a la primera base. Para que el jugador defensivo lance, apriete tecla ENTER. Si continua a conservar la tecla cuando el bateador es ya safe, el mensaje, "SAFE", quedará en la pantalla. Esta situación ocurre solamente cuando un corredor está en la primera base. Para continuar el juego, suelte la tecla ENTER. El jugador que está en la primera base lanzará la pelota al lanzador y el juego continuará.

4 LASER MAN

CONTENIDO

En este juego, Láser man luchará contra los extraterrestres utilizando bombas láser. Láser man tiene que instalar bombas láser alrededor de los extraterrestres para matarlos, mientras esquiva varios obstáculos y barricadas. Las bombas láser explotarán más o menos dos segundo después de instalarlas, eliminando a los extraterrestres ubicados dentro del radio de la explosión. Después de instalar la bomba, Láser man tiene que escapar del radio de explosión para estar a salvo. Las barricadas lanzan varios artículos al explotar. Si Láser man recoge estos artículos, podrá utilizar sus bombas láser continuamente o el radio de explosión de las bombas se doblará. Para avanzar al siguiente nivel, Láser man tiene que eliminar a todos los extraterrestres y recoger el símbolo de LG después de destruir las barricadas

CONTROLES DE USUARIO



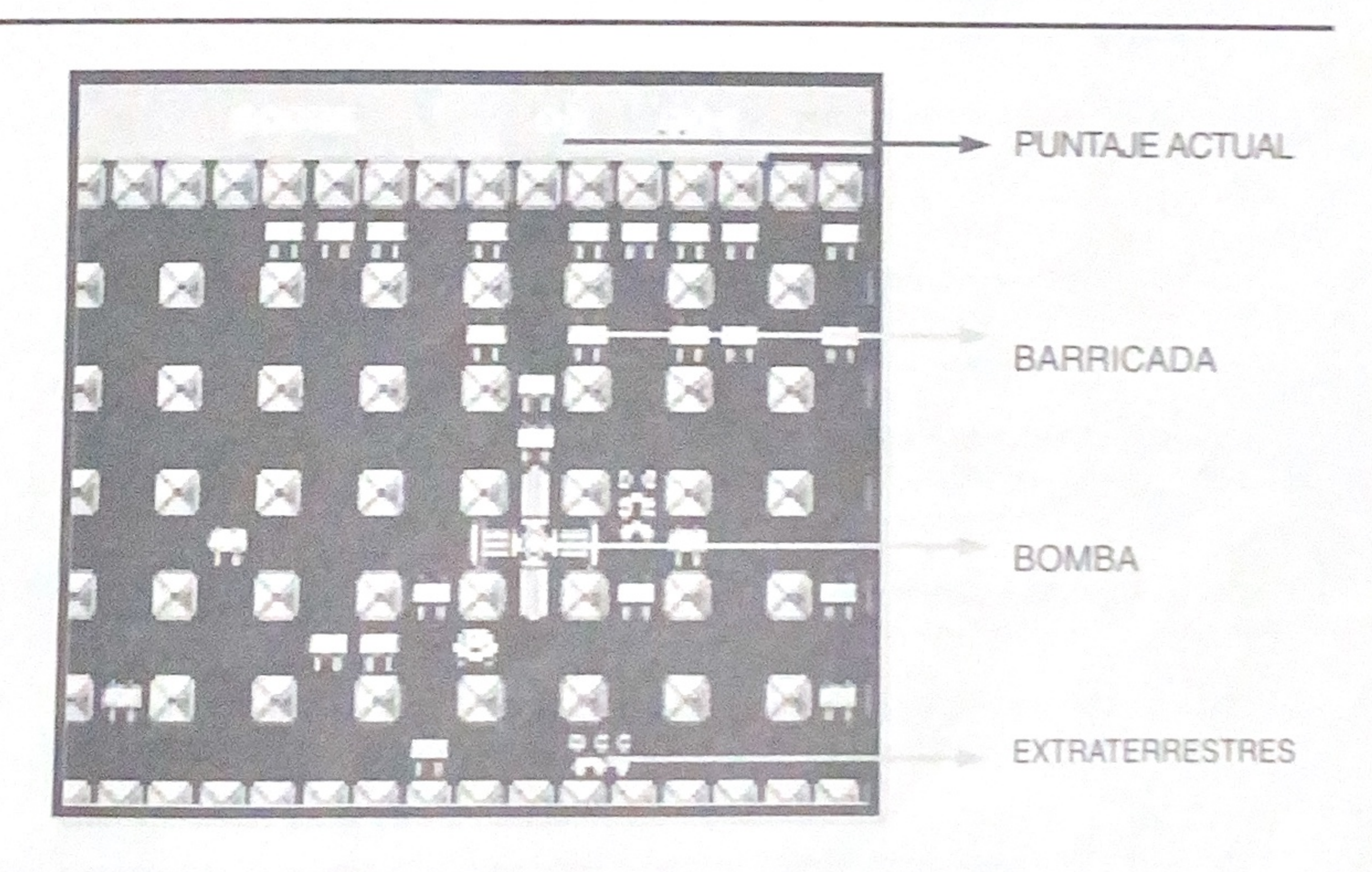
No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	▶ DERECHA: Apriete la tecla una vez para mover a la derecha y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
2		TECLA IZQUIERA	▶ IZQUIERDA: Apriete la tecla una vez para mover a la izquierda y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
3		TECLA ARRIBA	▶ ARRIBA: Apriete la tecla una vez para mover arriba y dos veces para parar, Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
4		TECLA ABAJO	▶ ABAJO: Apriete la tecla una vez para mover abajo y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual
5		TECLA ENTER	▶ Dejar bomba
6		TECLA TV/VIDEO	▶ Explotar: Después de recoger el artículo de tiempo, deje una bomba y apriete la tecla TV/VIDEO para explotar la bomba
7		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

ARTICULOS PARA UTILIZAR

Para terminar el juego, Láser man tiene que recoger el SÍMBOLO ETAPA y otros varios artículos que salen cuando la barricada explota.

No	KEY	REFERENCIA
1		▶ SÍMBOLO DE ETAPA - Permite a Láser man avanzar al siguiente nivel.
2		▶ ARTÍCULO DE DOBLE - Instala dos láser bombas en sucesión. Cuántos más artículos recoge, más bombas instala.
3		▶ ARTÍCULO DE FORTALECER - Dobla el radio de la explosión de las bombas láser.
4		▶ ARTÍCULO DE VELOCIDAD - Acelera el movimiento del artículo de Láser man
5		▶ ARTÍCULO DEL FANTÁSMA - Permite a Láser man pasar a través de las barricadas
6		▶ ARTÍCULO DE FANTÁSMA - Permite a Láser man pasar a través de las bombas
7		▶ ARTÍCULO REMOTO - Permite la explosión manual.
8		▶ SUPER ARTÍCULO - No muere aun cuando una bomba explote. - Tiempo limitado 30 segundos
9		▶ SUPER ARTÍCULO - No muere aun cuando una bomba explote, ni cuando es alcanzado por extraterrestres. - Tiempo limitado 30 segundos

PANTALLA PRINCIPAL



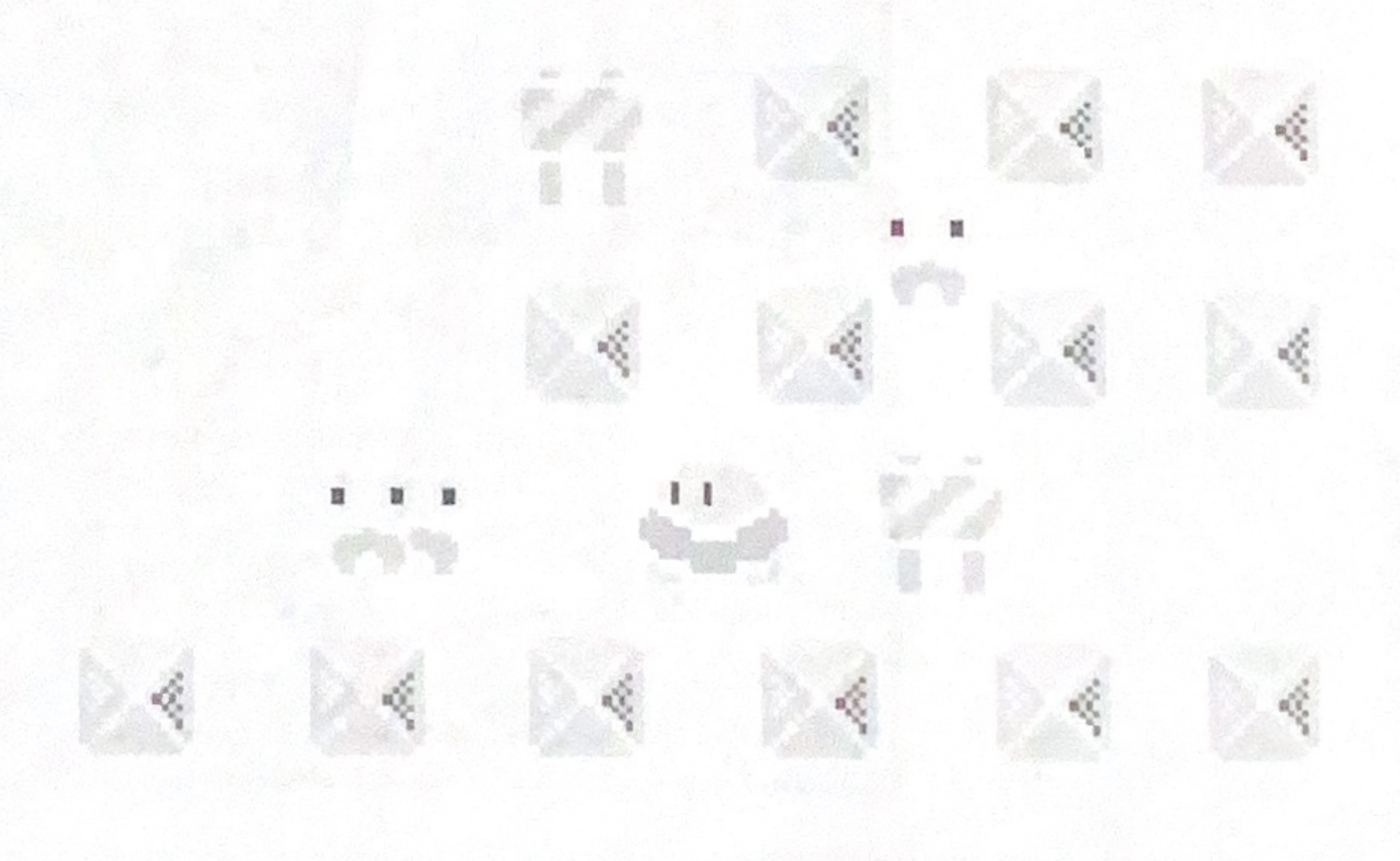
Para empezar, elija 4. Láser man en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START" aparecerá. Apriete la tecla ENTER, le conducirá la pantalla que aparece arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla "GAME START".

① En el nivel inicial, Láser man recibirá cinco artículos.

② Utilizando las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA, debe instalar bombas láser a lo largo del camino en el que los extraterrestres se mueven. Láser man tiene que escapar el radio de la explosión después de instalar bombas. Las bombas explotarán más o menos dos segundos después de instalarse, matando todo extraterrestre dentro del radio de explosión (Dejar bomba -> tecla ENTER)

③ Cuando apriete las teclas ARRIBA ABAJODERECHAIZQUIERDA, asegúrese de apretarlas una vez. Mantener apretadas las teclas, causa un movimiento desigual.

④ Las barricadas se pueden destruir con bombas láser y generar varios artículos al explotar. El obstáculo en forma de bloque no se puede destruir.

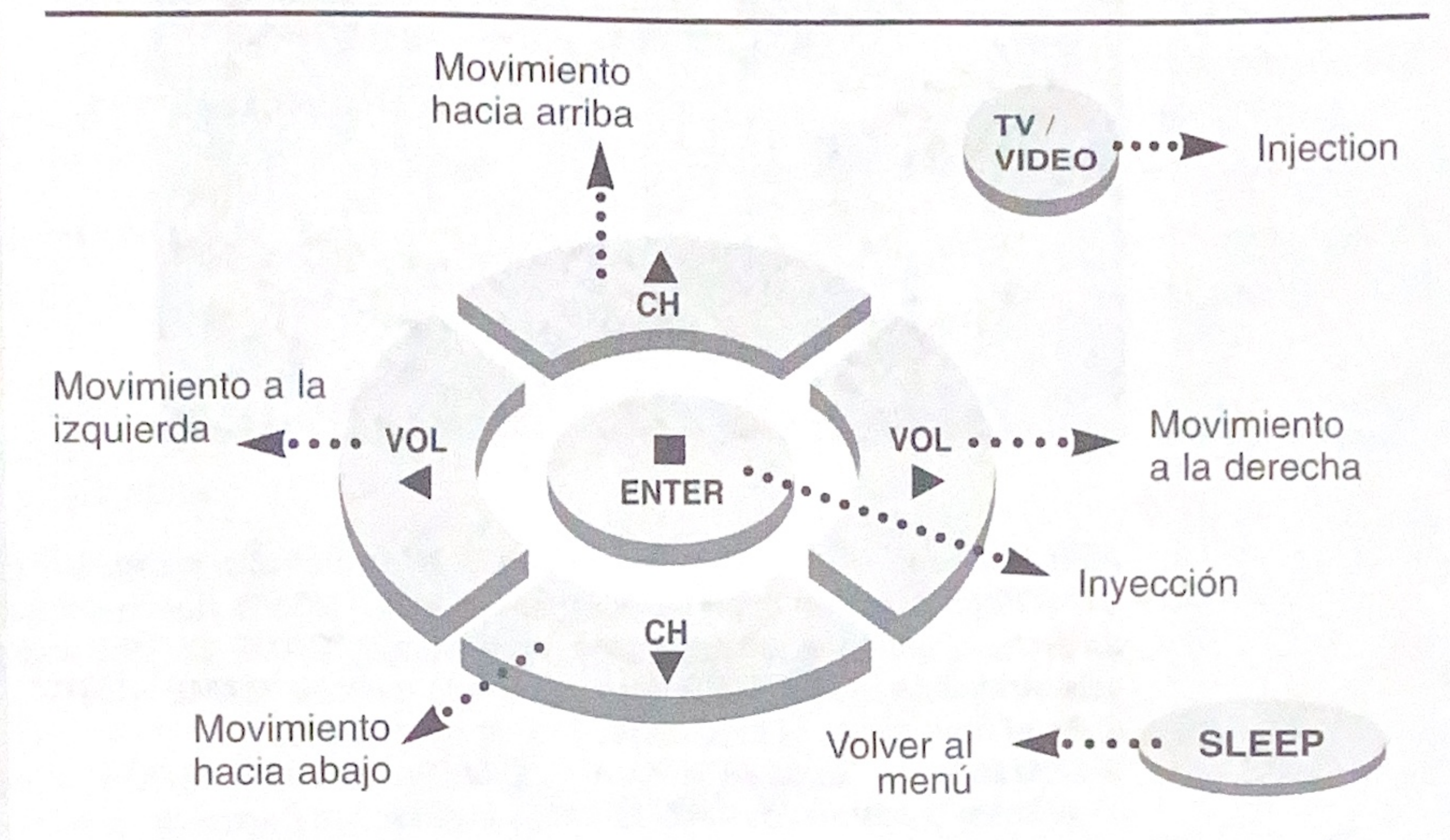


5 BODY CAPSULE

CONTENIDO

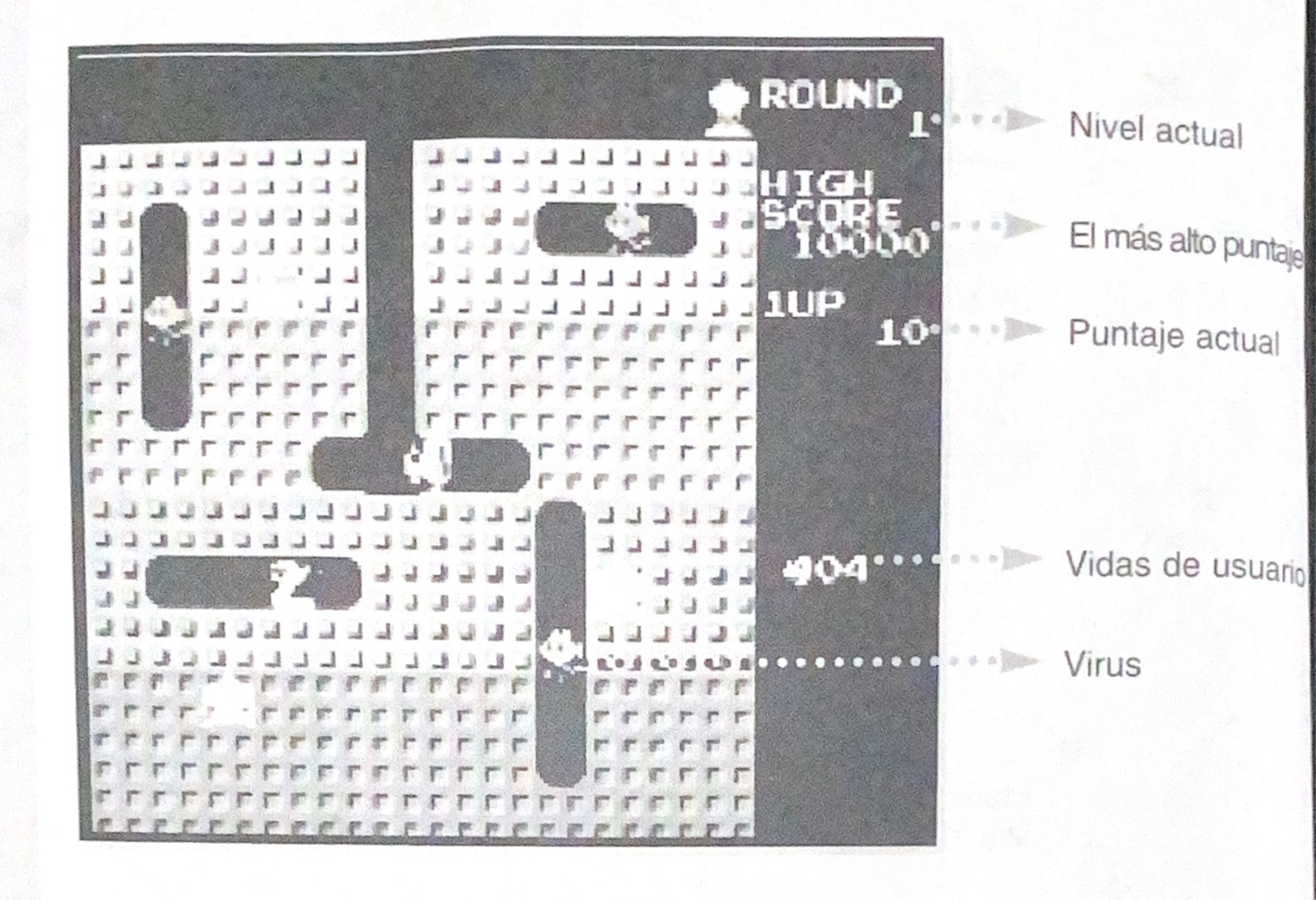
En este juego, El Hombre Cápsula, personaje en forma de cápsula, alcanzará los virus dentro del cuerpo humano y los destruirá. Controle al Hombre Cápsula para detener los virus y déles inyecciones para eliminarlos. Pase por todos los obstáculos mientras se mueve continuamente. El Hombre Cápsula tiene que destruir todos los virus para avanzar al siguiente nivel.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1	VOL ▶	TECLA DERECHA	▶ DERECHA Apriete la tecla una vez para mover a la derecha y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
2	VOL ◀	TECLA IZQUIERDA	▶ IZQUIERDA Apriete la tecla una vez para mover a la izquierda y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
3	▲ CH	TECLA ARRIBA	▶ ARRIBA Apriete la tecla una vez para mover hacia ARRIBA y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
4	CH ▼	TECLA ABAJO	▶ ABAJO Apriete la tecla una vez para mover hacia ABAJO y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
5	■ ENTER	TECLA ENTER	▶ Inyección Apriete y detenga la tecla para inyectar automáticamente .
6	TV / VIDEO	TECLA TV/VIDEO	▶ Inyección Apriete y detenga la tecla para inyectar automáticamente
7	SLEEP	TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Para empezar, elija 5. BODY CAPSULE en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START"aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla "GAME START".

① En el nivel inicial, el jugador recibirá cinco artículos.

② Utilizando las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/ IZQUIERDA, el jugador tiene que alcanzar y destruir los virus dándoles inyecciones (Inyección -> tecla ENTER)

③ Cuando apriete las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA, asegúrese de apretarlas una vez. Detener las teclas origina un movimiento desigual. (el sonido es generado solamente cuando los artículos del jugador están a su disposición)

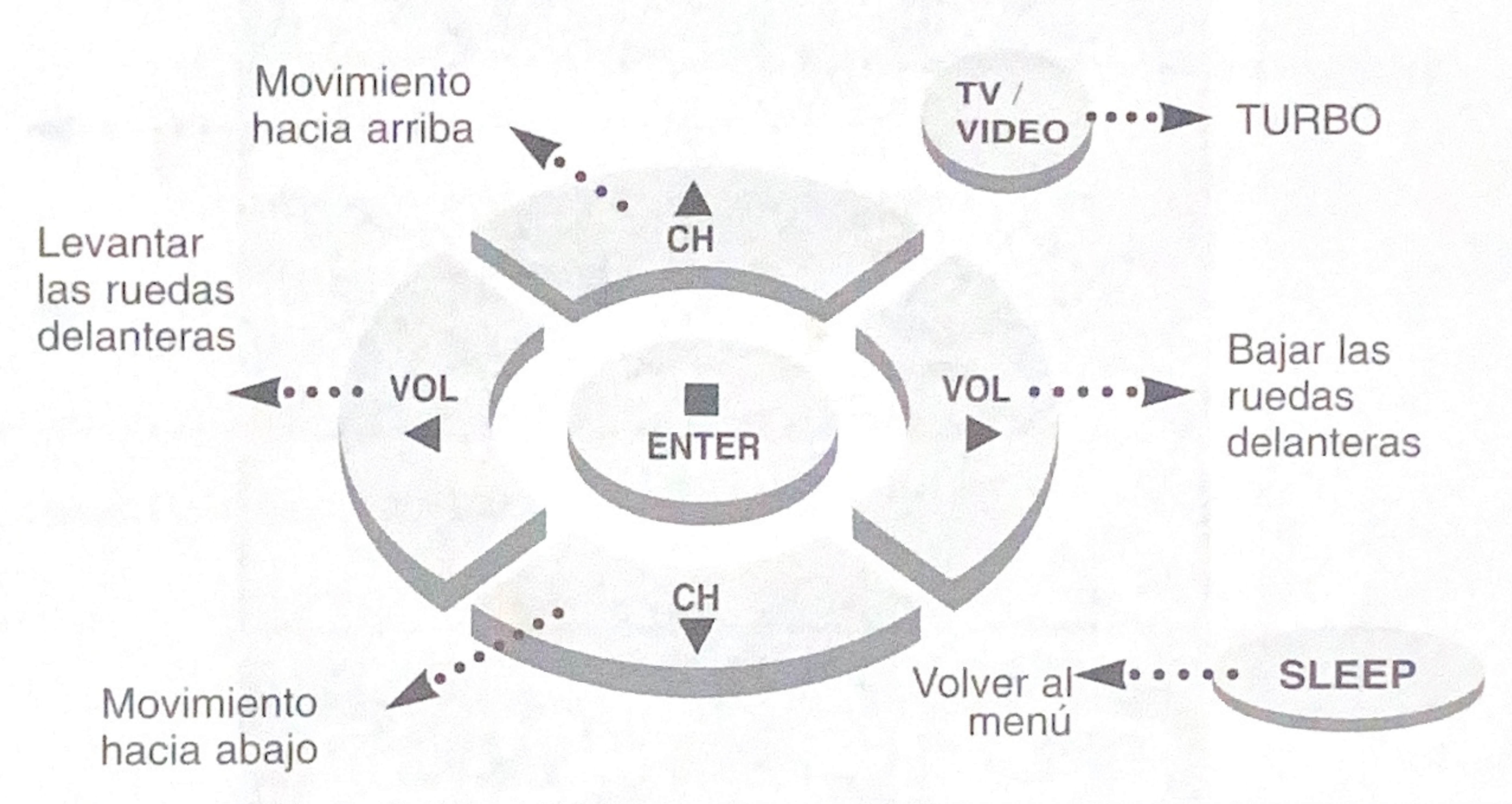
④ Los artículos del jugador lo mueven más rápido en la ruta por donde ha pasado antes (color negro) que en una nueva ruta (otro color). El color de una nueva ruta cambia a negro cuando el jugador pasa por ella.

6 MOBILE RACING

CONTENIDO

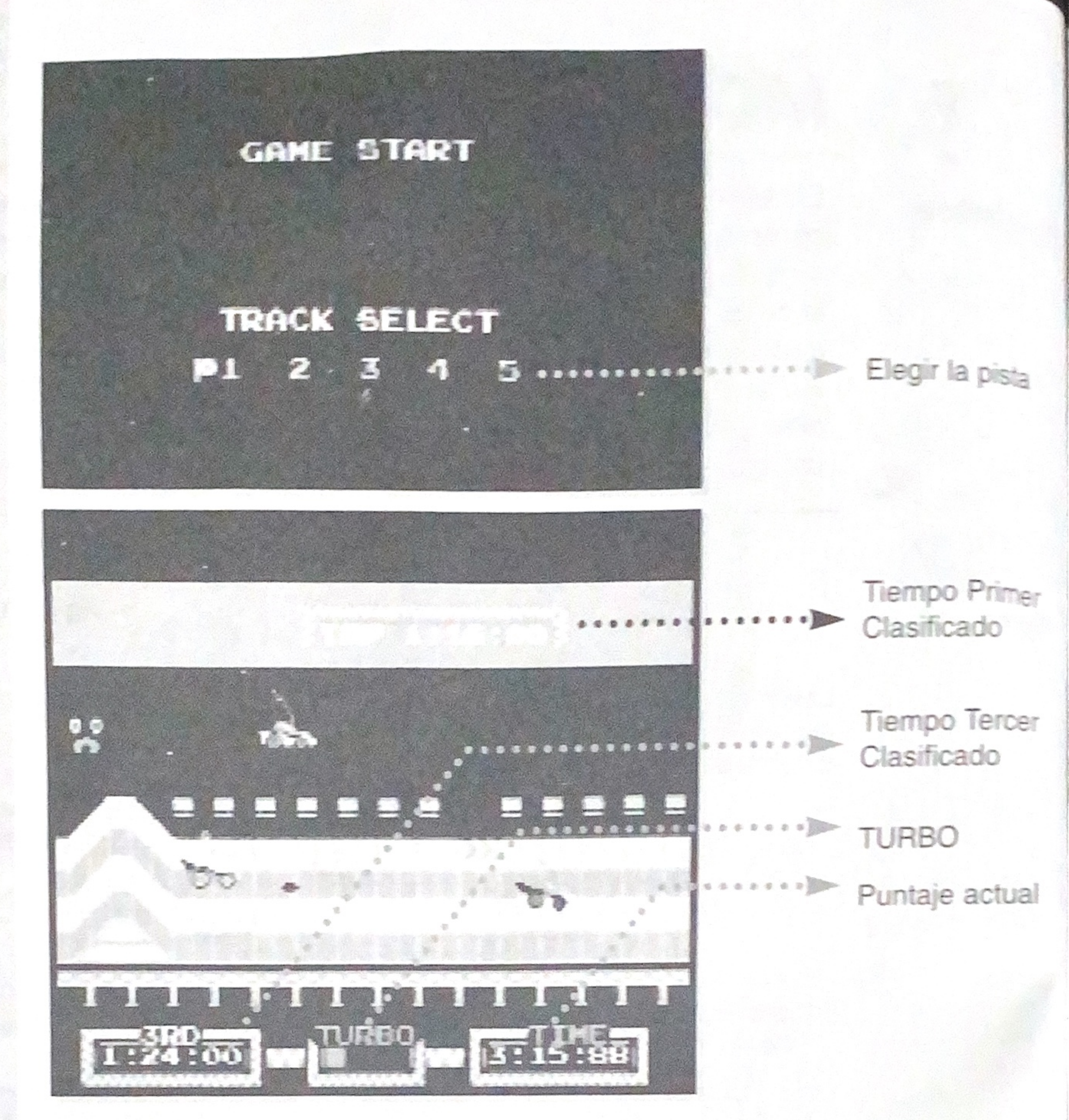
En este juego, el jugador conduce un coche teledirigido y compite contra otros contrincantes. Hay varios obstáculos situados en la pista. Utilice las rampas colocadas en varios sitios de la pista, para saltar más lejos y utilice la tecla Turbo para acelerar al instante. Cada nivel está diseñado para realizar dos vueltas y presenta diferentes tipos de obstáculos. Utilice las teclas ARRIBA y ABAJO para evitar o saltar un obstáculo. En este proceso, si su coche choca contra otros coches, se parará. Tiene que terminar cada carrera entre los tres primeros para avanzar al siguiente nivel.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	▶ DERECHA Para aterrizar después de saltar. Apriete la tecla una vez para bajar las ruedas delanteras .
2		TECLA IZQUIERDA	▶ IZQUIERDA Para aterrizar después de saltar. Apriete la tecla una vez para levantar las ruedas delanteras.
3		TECLA ARRIBA	▶ ARRIBA Para evitar o saltar un obstáculo. Apriete la tecla una vez para moverse.
4		TECLA ABAJO	▶ ABAJO Para evitar o saltar un obstáculo. Apriete la tecla una vez para moverse.
5		TECLA TV/VIDEO	▶ Turbo Para acelerar al instante. Apriete la tecla una vez para activarlo y apriétela otra vez para desactivarlo .
6		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Para empezar, elija 6. MOBILE RACING en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START", aparecerá en la pantalla. Elija una pista y apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla GAME START

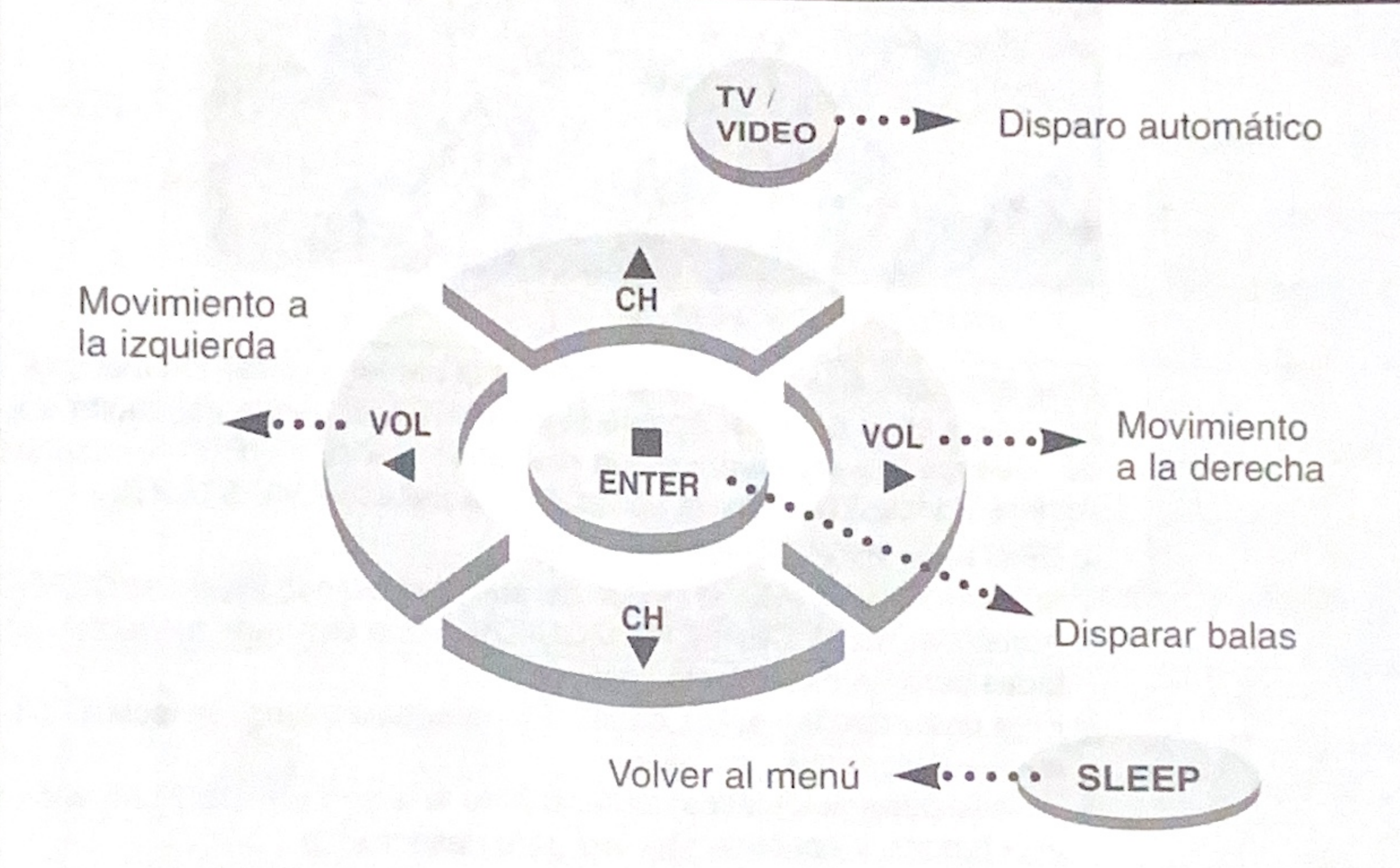
① Cuando el juego empieza, su coche lleva el TURBO completo y sale automáticamente.
② Utilice las teclas ARRIBA/ABAJO para evitar obstáculos o para saltar por las rampas.
③ Puede acelerar al instante utilizando la tecla TV/VIDEO. Debe que desactivar el TURBO antes de que el indicador llegue al máximo y cambie enteramente al color de tecla SLEEP. Apriete la tecla TV/VIDEO una vez para activar el TURBO y apriétela otra vez para desactivarlo
④ Si usa demasiado el TURBO, un mensaje, "OVER HEAT", aparecerá en la pantalla y no podrá conducir su coche durante unos momento.
⑤ El tiempo del primer clasificado y del tercero, aparecerá arriba y abajo izquierda de la pantalla, respectivamente
⑥ MOBILE RACING es un juego de clasificación y los puestos se determinarán por los tiempos de los corredores. Tiene que hacer la carrera alrededor de la pista dos veces y entrar en el tiempo del tercer clasificado para continuar con la siguiente carrera. Si su puntaje es más bajo que el de el tercer clasificado, el juego terminará
⑦ Cada pista presenta diferentes tipos de obstáculos y tiempos de tercer puesto. La quinta pista presenta el nivel más difícil y el tiempo más rápido para el tercer clasificado.

7 BATTLE STAR

CONTENIDO

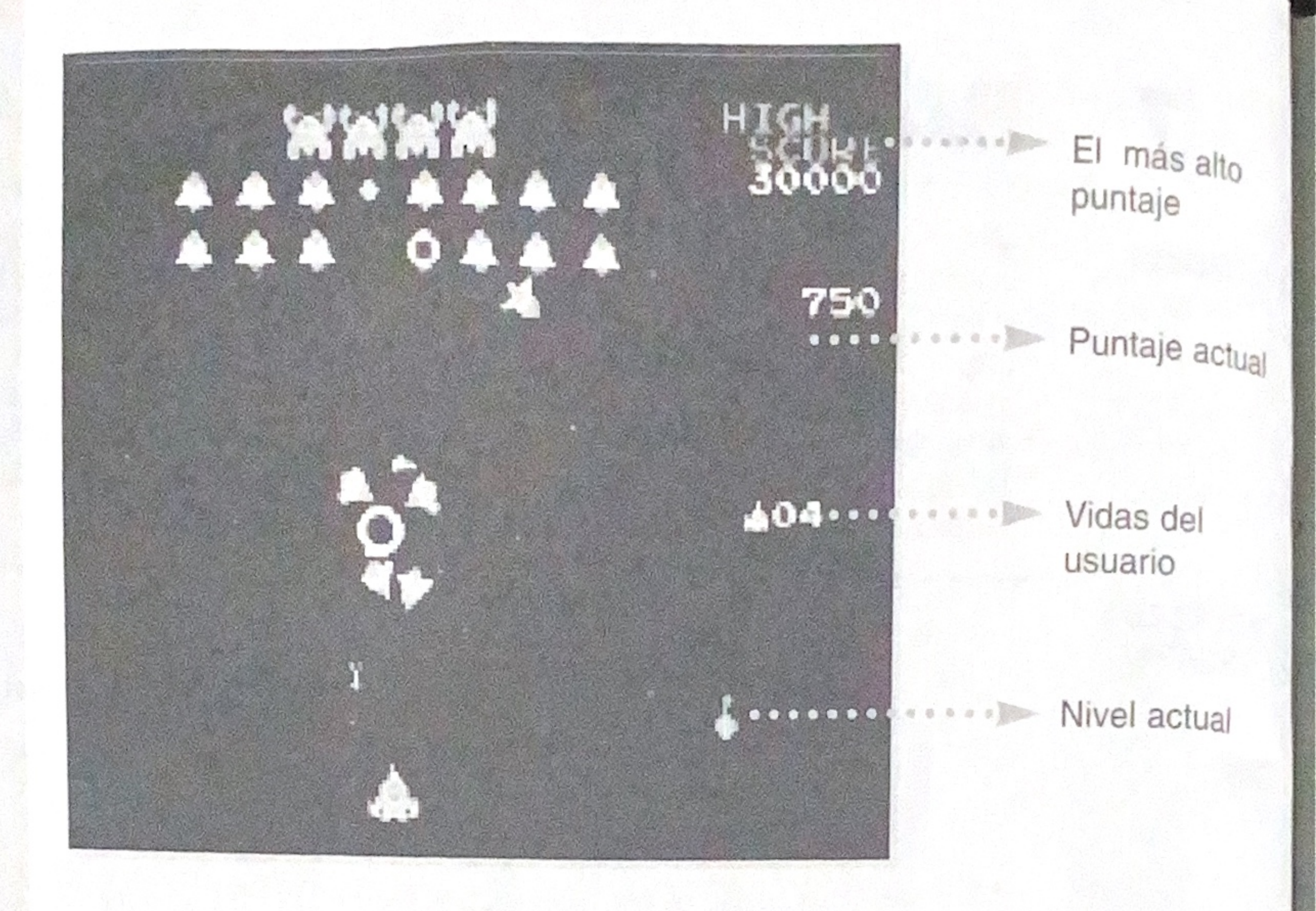
Una batalla en el espacio! El enemigo atacará hacia abajo y tiene que contraatacarlo mientras solamente se mueve hacia el lado derecho e izquierdo y evita las balas voladoras. Los movimientos del enemigo son diferentes dependiendo de cada tipo. Tiene que destruir a todos los enemigos para avanzar al siguiente nivel. Cuando se pasa de nivel, el enemigo se mueve más rápido y lanza más balas. BATTLE STAR es un juego de puntuación. Tiene que destruir el máximo de enemigos para lograr un récord de puntuación .

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	▶ DERECHA Apriete la tecla una vez para moverse y manténgala apretada para un movimiento continuo
2		TECLA IZQUIERDA	▶ IZQUIERDA Apriete la tecla una vez para moverse y manténgala apretada para un movimiento continuo.
3		TECLA ENTER	▶ Disparar balas Apriete la tecla para disparar balas. Dispara una bala cada vez que se aprieta.
4		TECLA TV/VIDEO	▶ Disparar automáticamente Apriete la tecla una vez para descargar automáticamente balas y apriétela otra vez para desactivar la función .
5		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Para empezar, elija 7. BATTLE STAR en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER" se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTERpara volver a la pantalla "GAME START".

① En el nivel inicial, recibirá cinco vidas.
② Mueva su nave y evite el ataque del enemigo usando las teclas DERECHA/IZQUIERDA.
③ Apriete las teclas DERECHA/IZQUIERDA una vez para moverse y manténgalas apretadas para un movimiento continuo .
④ Para descargar las balas, apriete Disparar bala y luego la tecla ENTER. Cada vez que apriete descargará una bala.
⑤ Para disparar automáticamente, apriete la tecla TV/VIDEO una vez para que se active esta función y apriételа otra vez para desactivarla.
⑥ Cada nivel tiene el mismo número de enemigos y disposición. Sin embargo, como el nivel aumenta, el enemigo se mueve y ataca más rápido.
⑦ Este es un juego de puntaje, y obtendrá a medida que vaya eliminando enemigos. Obtendrá puntaje más alto cuando los destruya en movimiento.
⑧ En el primer nivel, el registro estará en 30,000 puntos. Si llega a este registro y reinicia el juego, su puntaje inicial en el nuevo juego será 30,000 puntos

8 LG CHESS

CONTENIDO

LG CHESS es muy parecido a janggi (ajedrez coreano). La meta final en este ajedrez es poder atrapar al rey de su contrincante y de esta manera, ganar. Cada pieza tiene su propio tipo de desplazamiento. Los jugadores se turnan moviendo una pieza cada vez. Elija la pieza que quiere mover desplazando una marca amarilla, luego lleve esta marca amarilla a la casilla de su elección y apriete la tecla ENTER.

CONTROLES DE USUARIO

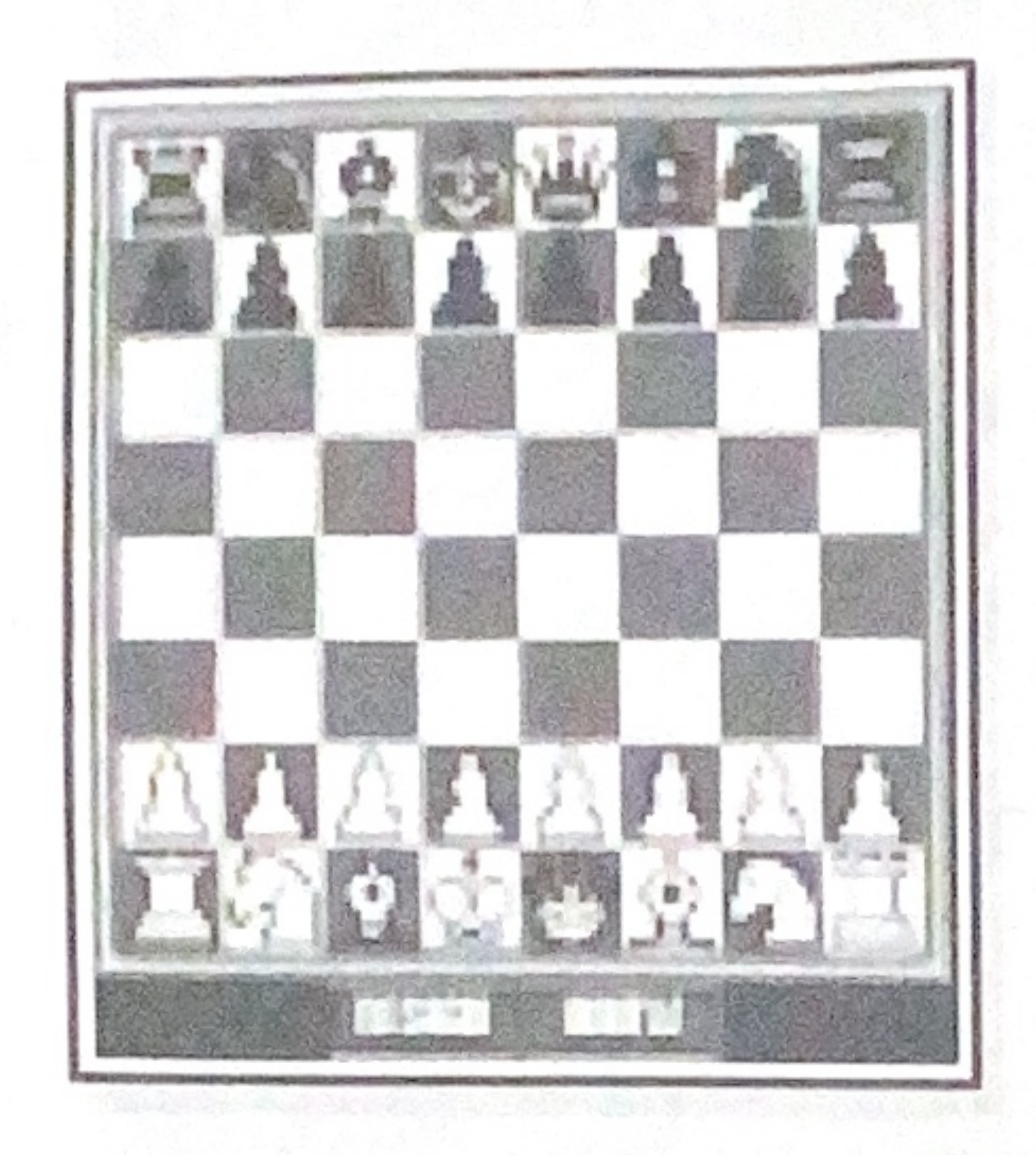
No	TECLA		REFERENCIA
1	VOL ▶	TECLA DERECHA	▶ Tecla para mover a la derecha Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio a la derecha
2	VOL ◀	TECLA IZQUIERDA	▶ Tecla para mover a la izquierda Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio a la izquierda.
3	▲ CH	TECLA ARRIBA	▶ Tecla para mover hacia adelante Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio hacia adelante.
4	CH ▼	TECLA ABAJO	▶ Tecla para mover hacia atrás Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio hacia atrás.
5	■ ENTER	TECLA ENTER	▶ Tecla Enter Utilice esta tecla cuando quiera ejecutar el movimiento Si aprieta esta tecla, la pieza se moverá a la posición donde está la marca amarilla
6	TV / VIDEO	TECLA TV/VIDEO	▶ Tecla para renunciar o de empate Utilice esta tecla cuando quiera parar el juego o pedir un empate. Apriete la tecla verde y elija entre RENUNCIAR y EMPATE utilizando la tecla VOL + o la tecla VOL-.
7	SLEEP	SLEEP KEY	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL

Para poder jugar, elija 8. CHESS en la pantalla de menú. Cuando el mensaje “GAME START” aparezca, apriete la tecla ENTER para ver la pantalla de arriba. Solamente después de apretar la tecla ENTER después de ver el mensaje de “GAME OVER”, podrá volver a la pantalla de “GAME START”.

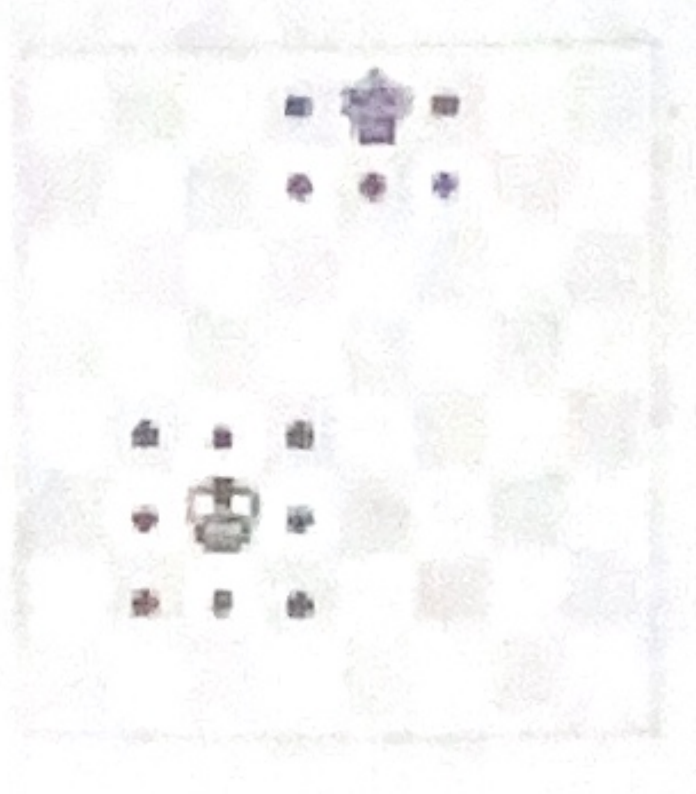
① El jugador con piezas blancas es siempre el primero en mover.
② Coloque la marca amarilla a la pieza que quiere mover utilizando las teclas ARRIBA/ ABAJO/ DERECHA/IZQUIERDA. Y apriete la tecla ENTER. Otra vez, mueva la marca amarilla hasta el espacio de su elección, y apriete la tecla ENTER.
③ Cada pieza tiene su particular método y número de casillas para desplazarse.
④ Cuando el jugador de blancas mueve una vez, el control de la marca amarilla pasa al otro jugador.
⑤ Lo mismo se aplica al jugador de negras.
⑥ El jugador que pueda eliminar al rey del contrincante gana el juego

Localización y movimiento de cada pieza



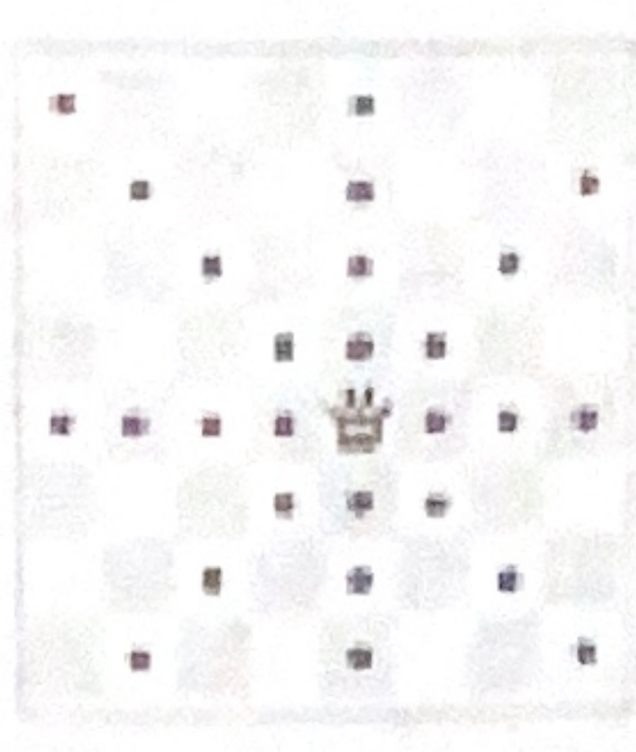


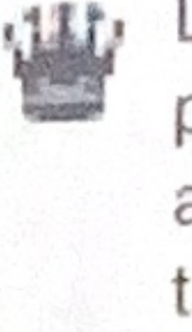
Piece	Nombre	Score
	Rey	
	Reina	9
	Torre	5
	Caballo	3
	Alfil	3
	Peón	1





El rey es vital, si lo pierde, el juego se acaba. Como se ve en el movimiento del diagrama, el rey se puede mover sólo una casilla en cualquier dirección.



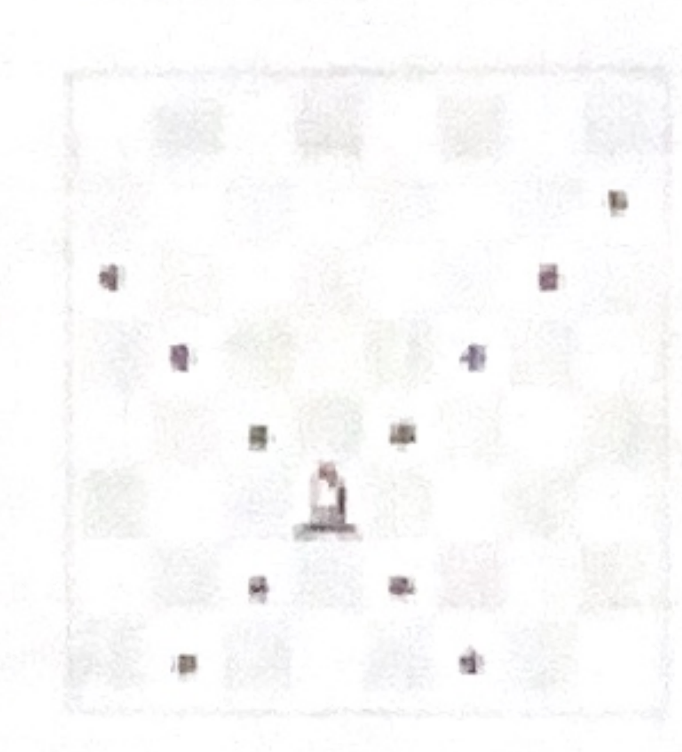


La reina es la pieza más poderosa en el tablero de ajedrez. Puede moverse tantas casillas como se desee y en cualquier dirección (salvo si hay algún obstáculo). La reina dirige ataque y defensa.



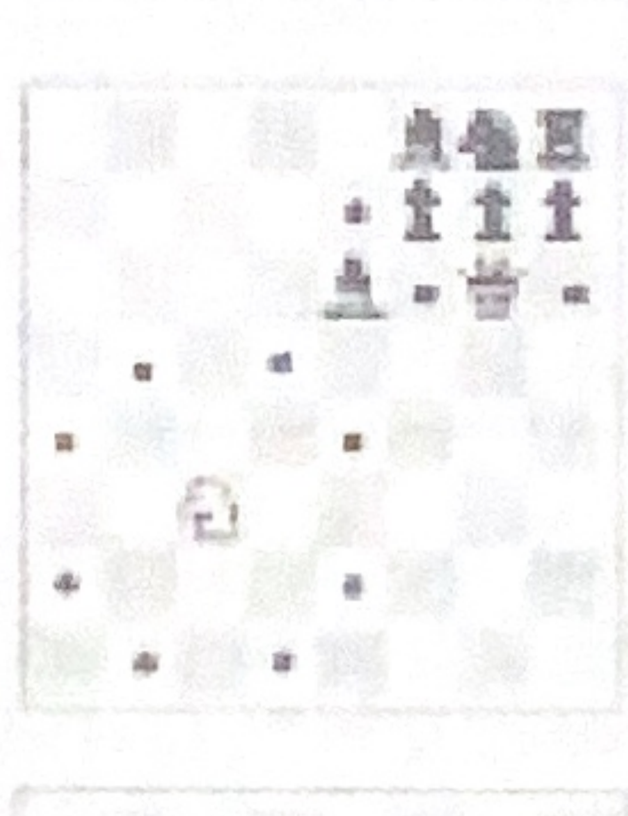


Las torres, agrupadas con la reina, se consideran como las “piezas principales”. La torre se puede mover cualquier número de casillas en una línea recta a lo largo de cualquier columna o fila.



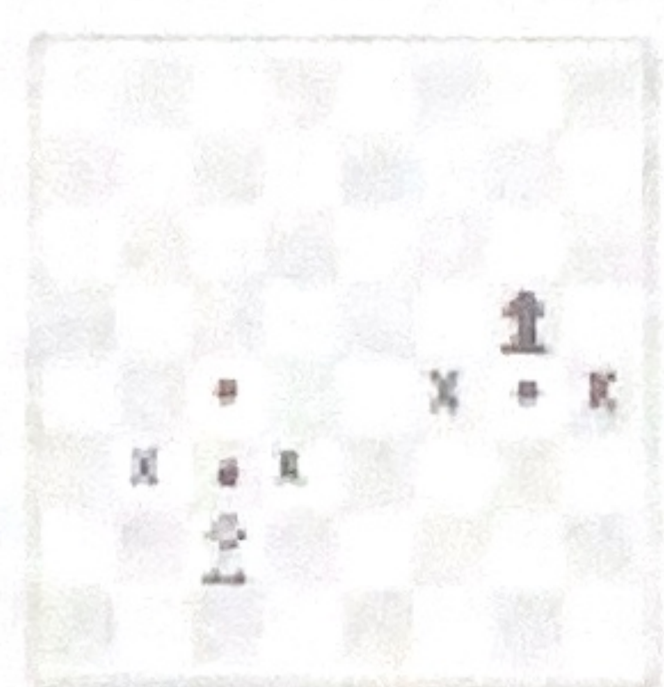


El alfil se puede mover cualquier número de casillas en una dirección diagonal. El alfil es una pieza fuerte en las situaciones abiertas. Cada jugador comienza con dos alfiles, uno situado en un cuadrado blanco, y otro en un cuadrado negro





El caballo tiene un modo muy peculiar de movimiento –parecido al caballo de janggi tradicional. El caballo puede moverse un cuadrado a lo largo de cualquier fila y luego hacia un ángulo, como se definido en el diagrama de la izquierda





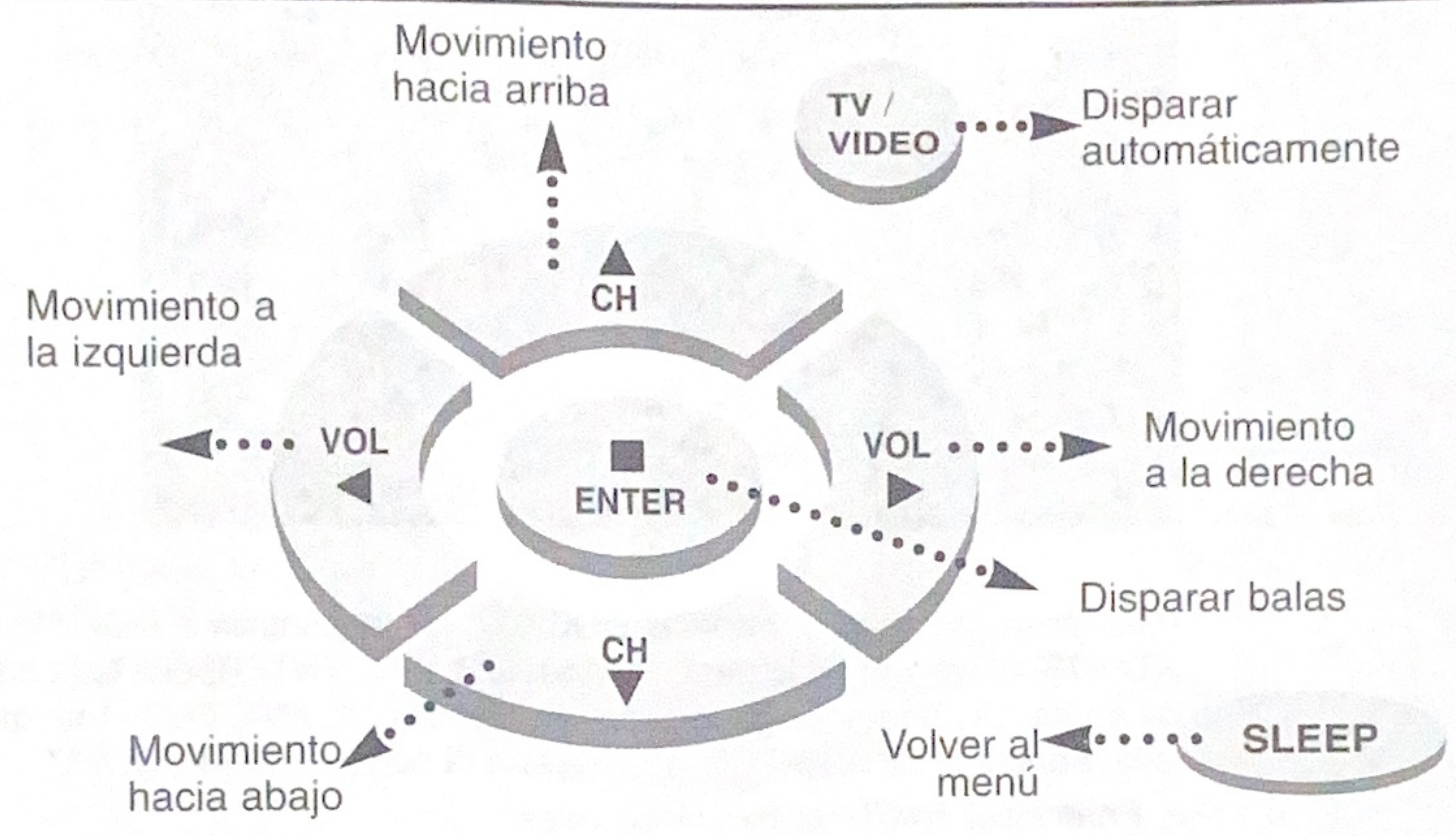
Generalmente los peones se mueven sólo una casilla cada vez. La excepción está en la primera vez que un peón se mueve, en esta ocasión se puede mover hacia adelante dos casillas mientras no haya piezas que lo obstruyan. Un peón no puede eliminar una pieza que esté directamente delante, sólo las que estén hacia adelante de ángulo derecho o izquierdo.

9 SPACE ROCKET

CONTENIDO

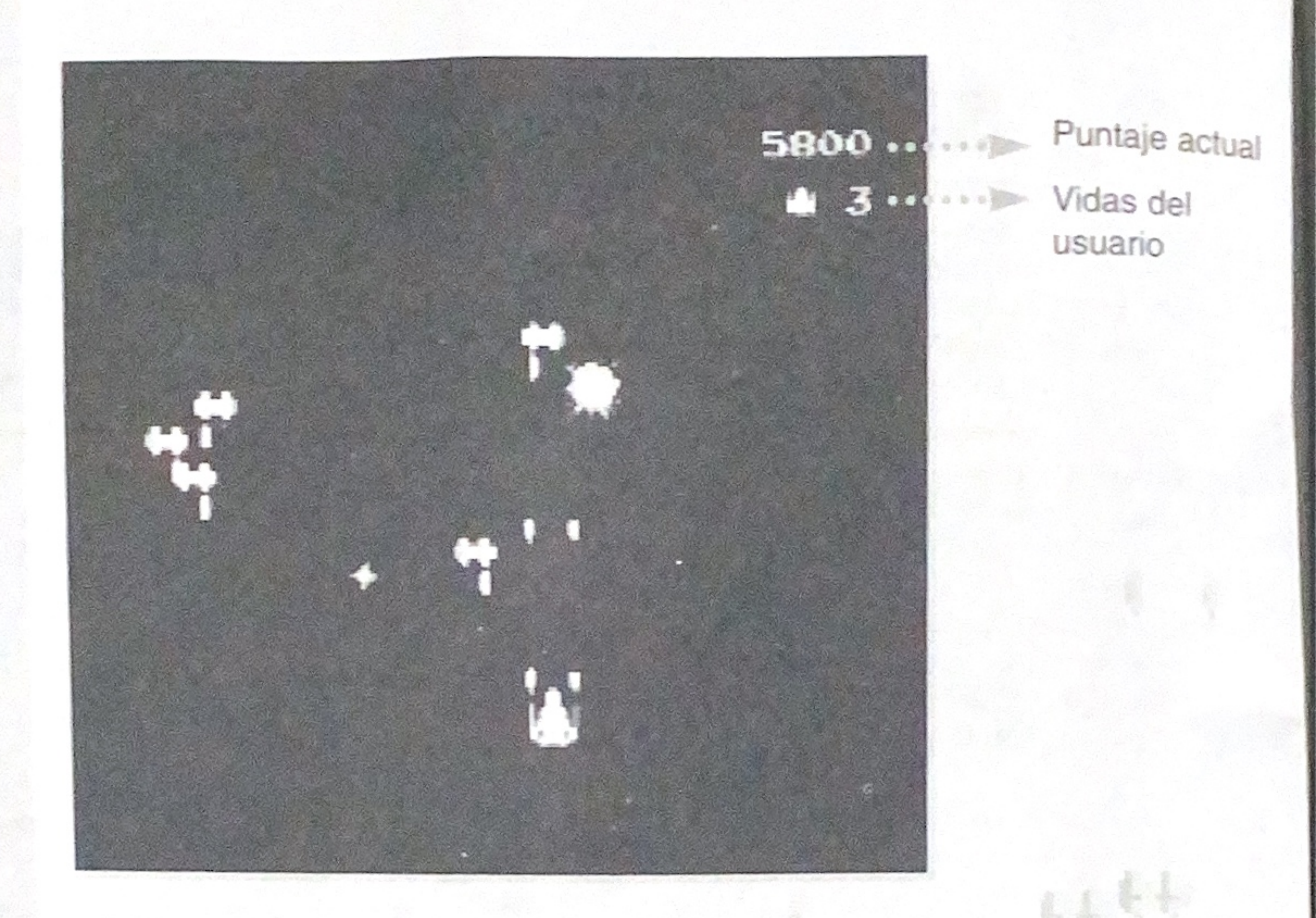
En este juego de puntuación, volará por el espacio y destruirá al enemigo. Utilice las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA para moverse hacia adelante y destruir a su enemigo. Los métodos con que su enemigo ataca y sus movimientos difieren por tipo de enemigo. Este juego le proporcionará una sensación como si fuera viajando en el espacio.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	▶ DERECHA Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo.
2		TECLA IZQUIERDA	▶ IZQUIERDA Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo.
3		TECLA ARRIBA	▶ ARRIBA Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo.
4		TECLA ABAJO	▶ ABAJO Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo.
5		TECLA ENTER	▶ Disparar balas Apriete la tecla para disparar balas. Dispara una bala cada vez que se aprieta.
6		TECLA TV/VIDEO	▶ Disparar automáticamente Apriete la tecla una vez para disparar automáticamente y apriételа otra vez para desactivar esta función.
7		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Para empezar, elija 9. SPACE ROCKET en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER" se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTERpara volver a la pantalla GAME START .

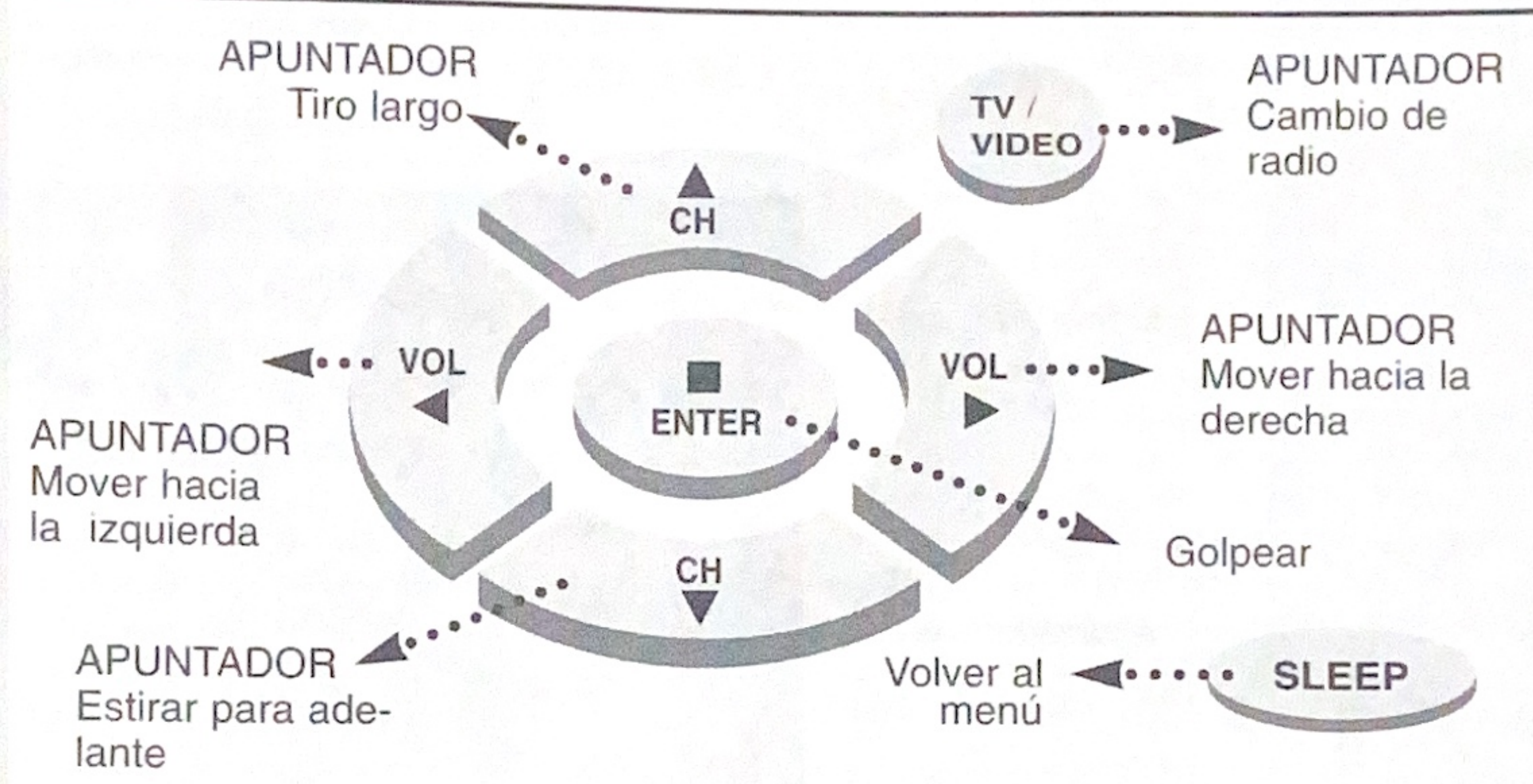
① En el nivel inicial, recibirá cinco vidas
② Mueva su nave y evite los ataques del enemigo utilizando las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA.
③ Apriete las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA una vez para un movimiento, y manténgalas apretadas para un movimiento continuo.
④ Para disparar las balas, apriete la tecla ENTER. Cada vez que la pulse, se dispara una bala
⑤ Para disparar automáticamente, apriete la tecla TV/VIDEO una vez y apriétela otra vez para desactivar esta función.
⑥ El enemigo efectuará varios tipos de ataques. Tiene que moverse en todas direcciones para escapar a estos ataques.

10 POCKET BALL

CONTENIDO

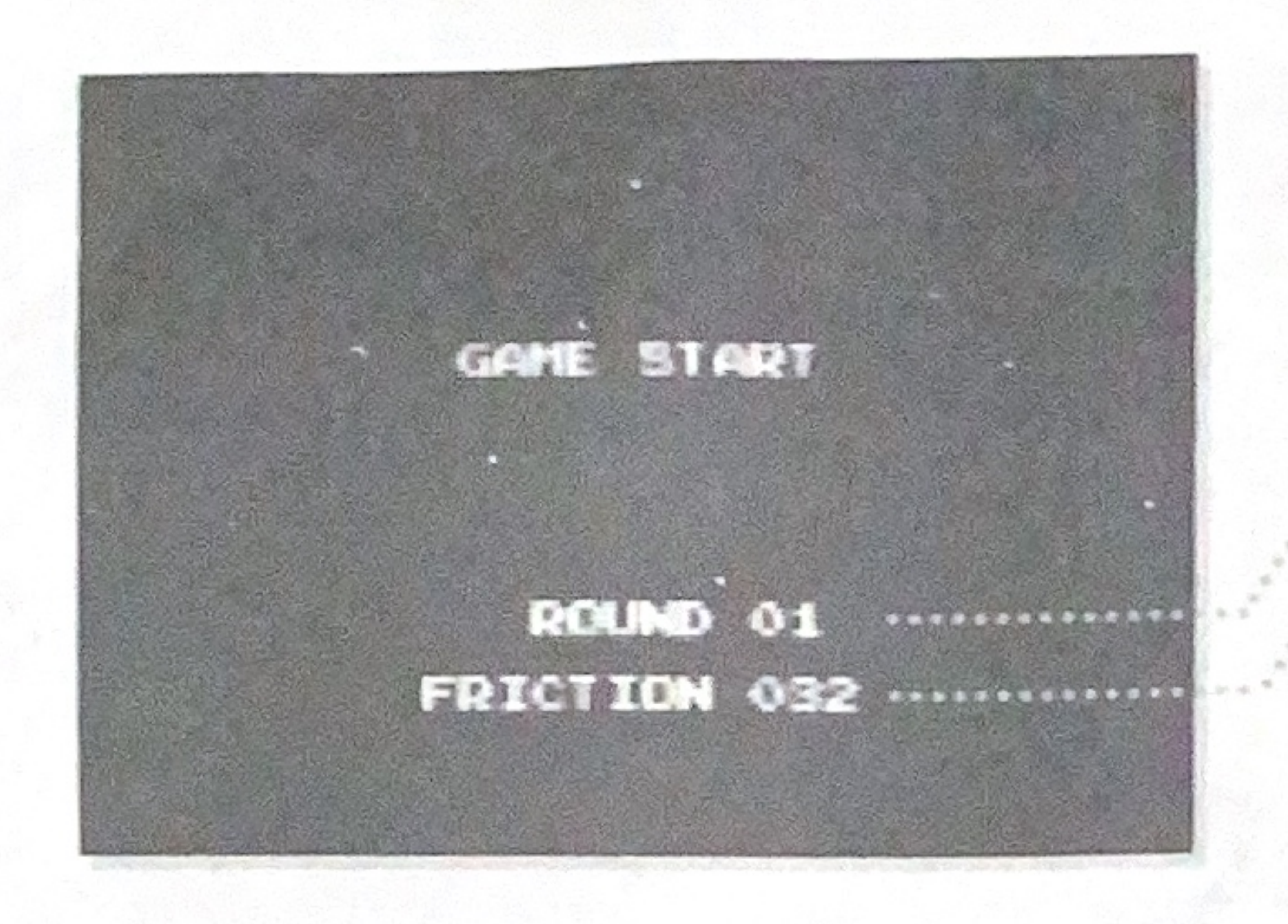
POCKET BALL es un juego de simulación deportivo. Ajuste la dirección de la bola presionando el teclado de dirección y golpee la bola, de acuerdo con la fuerza inicial hacia el hoyo. Cada nivel presenta diferente candidad de bolas y diferentes formas y el lugar del hoyo. Usted debe meter todas las bolas para avanzar al próximo nivel. En total hay cinco bolas y usted puede intentar tres golpes para cada bola. Si usted falla en meter la bola en los tres intentos, usted pierde la bola.

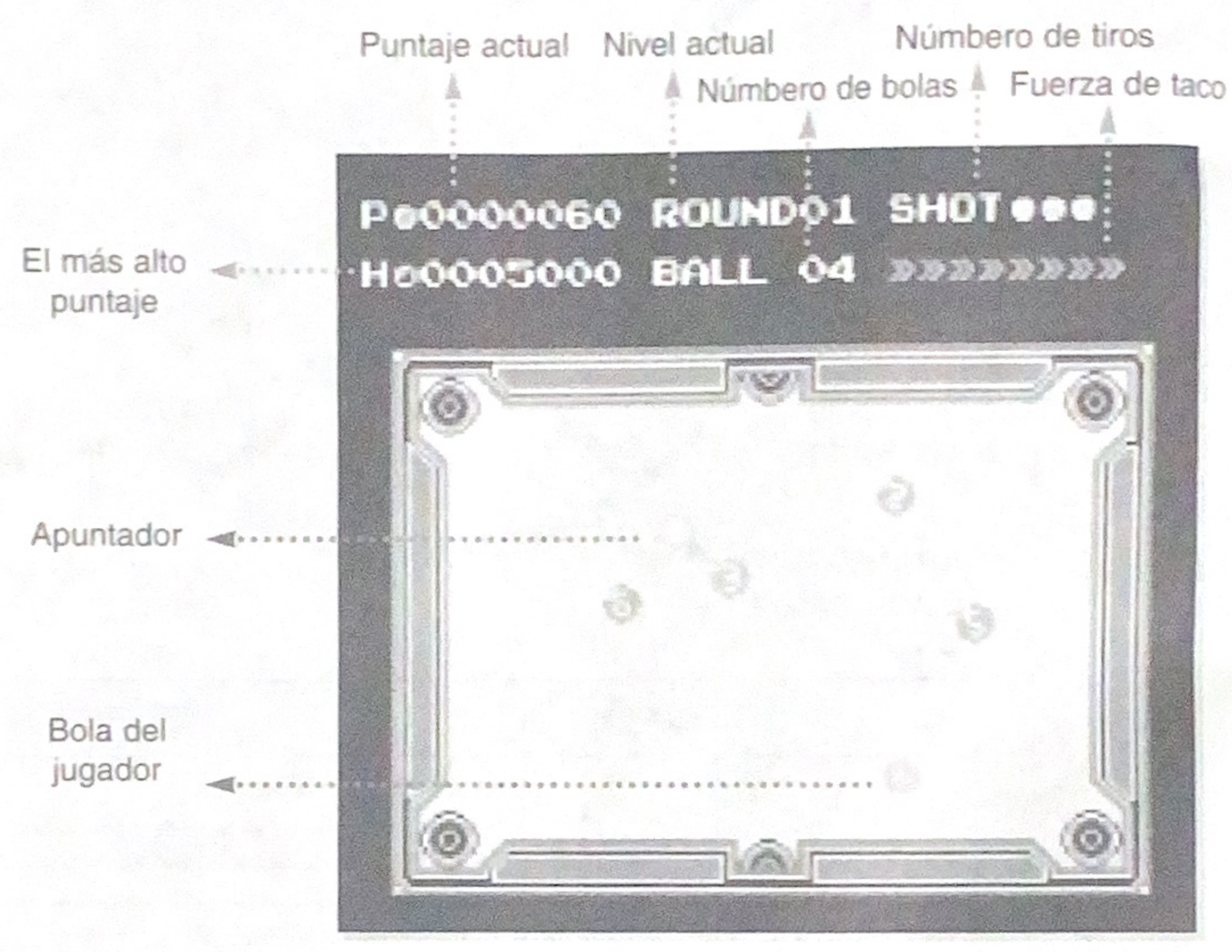
CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1	VOL ▶	TECLA DERECHA	▶ Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha apuntando la bola. Sostenga el teclado para seguir moviendo.
2	VOL ◀	TECLA IZQUIERDA	▶ Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda apuntando la bola. Sostenga el teclado para seguir moviendo.
3	▲ CH	TECLA ARRIBA	▶ Empujar el indicador Presione el teclado para empujar el indicador. Sostenga el teclado para seguir moviendo.
4	CH ▼	TECLA ABAJO	▶ Acercar el indicador Presione el teclado para acercar el indicador. Sostenga el teclado para seguir moviendo.
5	■ ENTER	TECLA ENTER	▶ Golpear Presione una vez el teclado para golpear la bola
6	TV / VIDEO	TECLA TV/VIDEO	▶ Cambiar el radio Presione una vez el teclado para mover el indicador dentro del radio pequeño, dos veces para mover el indicador dentro del radio amplio
7	SLEEP	TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL





Para comenzar, seleccione 10. POCKET BALL sobre la pantalla de menu. El mensaje "GAME START" aparece sobre la pantalla. Seleccione la ronda y la intensidad de fricción en la pantalla siguiente usando los teclados ARRIBA/ABAJO e DERECHA/IZQUIERDA respectivamente. Presione la tecla ENTER para comenzar el juego que luego le guiará a la pantalla de arriba. Cuando el juego concluye, el mensaje "GAME OVER" aparece en la pantalla. Presione la tecla ENTER para regresar a la pantalla de "GAME START".

① En la fase inicial, se le otorgan cinco bolas. Usted hará tres tiros para cada bola respectivamente. Usted debe meter la bola en tres tiros. De otra manera, usted pierde la bola.

② Use los teclados ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA para mover el apuntador: los teclados ARRIBA/ABAJO son para empujar o acercar el apuntador y los teclados DERECHA/IZQUIERDA son para mover el apuntador hacia la derecha y la izquierda.

③ Hay dos maneras de mover el apuntador hacia la derecha y hacia la izquierda: gran movimiento y pequeño movimiento. Presione la tecla TV/VIDEO una vez para el pequeño movimiento y presione dos veces para el gran movimiento.

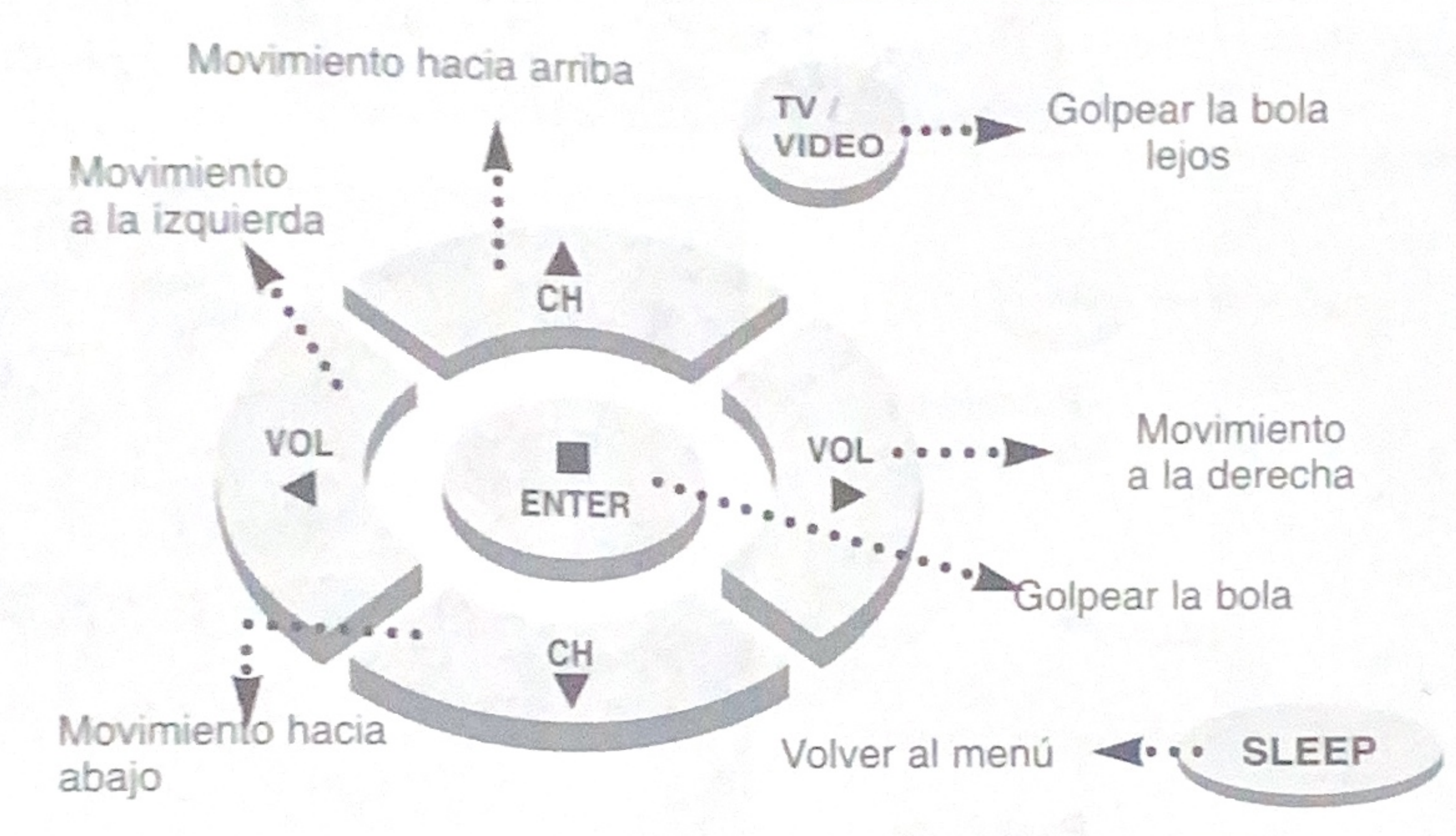
④ Después de colocar la bola en su sitio, coloque el taco y estire con fuerza. Presione la tecla ENTER mientras que la flecha en el tope de la pantalla en la parte derecha esté en constante movimiento. La fuerza de tiro se incrementará cada vez que usted presione la tecla SLEEP.

11 TENNIS

CONTENIDO

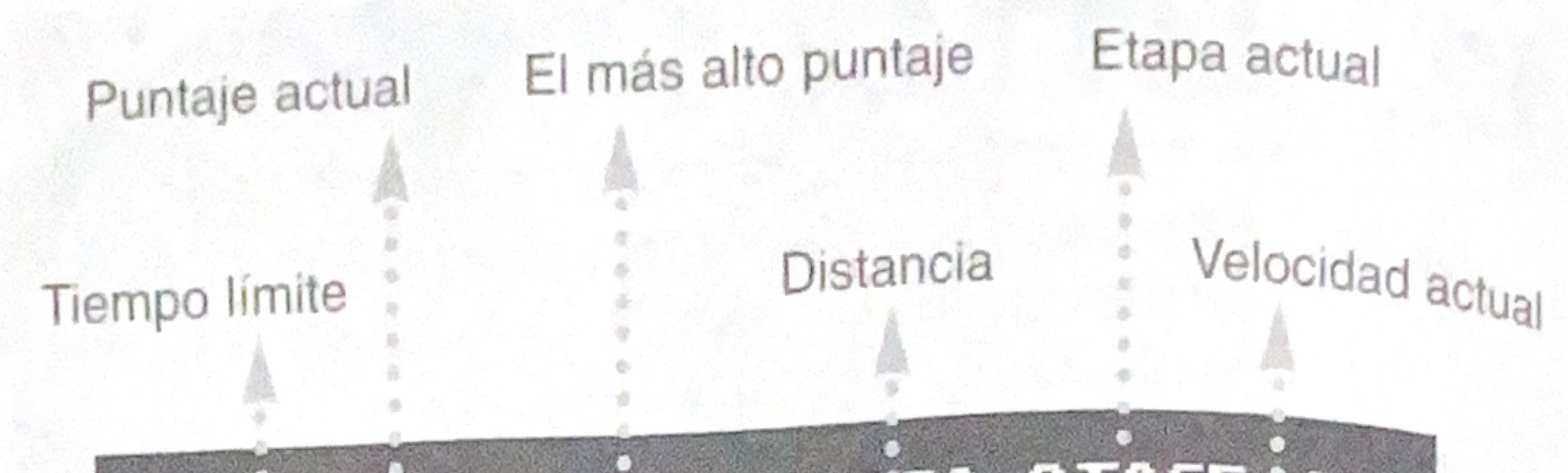
Este es un juego de tenis muy familiar.
El jugador que tiene el servicio automáticamente envia la pelota hacia la dirección que desea. El oponente obtiene el puntaje si él/ella recibe la pelota y envia de vuelta: si la pelota golpea al jugador, el no obtiene el puntaje. Cada juego consta de 6 sets, y el ganador se determina en total por tres juegos. La velocidad y la habilidad del oponente se diferencia en cada nivel

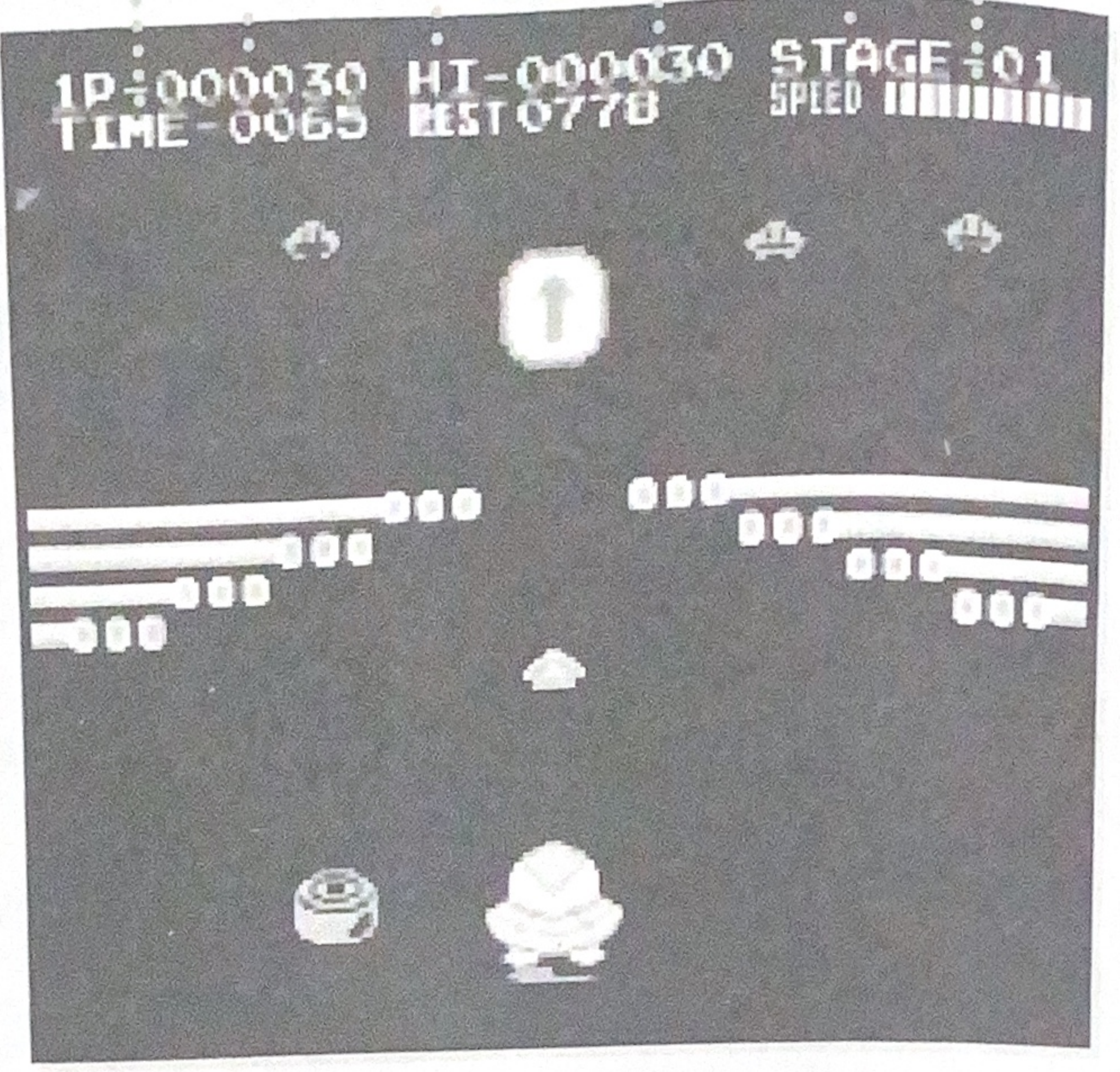
CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	▶ Mover hacia la derecha. Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2		TECLA IZQUIERDA	▶ Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3		TECLA ARRIBA	▶ Mover hacia arriba Presione una vez el teclado para mover hacia arriba. Presione continuamente para seguir moviendo
4		TECLA ABAJO	▶ Mover para abajo Presione una vez el teclado para mover hace abajo. Presione continuamente para seguir moviendo
5		TECLA ENTER	▶ Golpear la pelota Presione una vez el teclado para golpear la pelota
6		TECLA TV/VIDEO	▶ Golpear la pelota hacia lejos Presione una vez para golpear la pelota lejos.
7		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL





Para empezar, elija 12. LITTLE STAR en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER" se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTERpara volver a la pantalla GAME START .

①Cuando comienza el juego, el jugador comienza a mover para adelante. La velocidad del jugador está ajustado como "medium". Para cambiar la velocidad, use los teclados ARRIBA y ABAJO.

②Al encontrarse con abujeros negros o extraterrestres durante el juego, use la tecla ENTER para saltar sobre ellos.

③Cuando estrellas salgan de los agujeros negros, atrapelas para aumentar puntaje. También, agarre el combustible de la nave para ganar más puntos.

④Si no logra escapar del abujero negro, presione la tecla ENTERpara escapar.

⑤El tiempo del juego no termina si usted cae o toca el agujero negro o se choca con el enemigo. Cuando finalmente se escapa o se aleja del enemigo, la velocidad de la nave vuelve al del nivel original

⑥Si falla en llegar a tiempo al lugar de destino, el cual puede observar en la parte superior izquierda de la pantalla, el juego termina.

⑦Durante el juego, la dirección aparece en el tope de la pantalla y los artículos del usuario automáticamente se torna a la izquierda cuando la nave dirige a la esquina de la derecha y lo contrario si la nave dirige a la esquina de la izquierda.

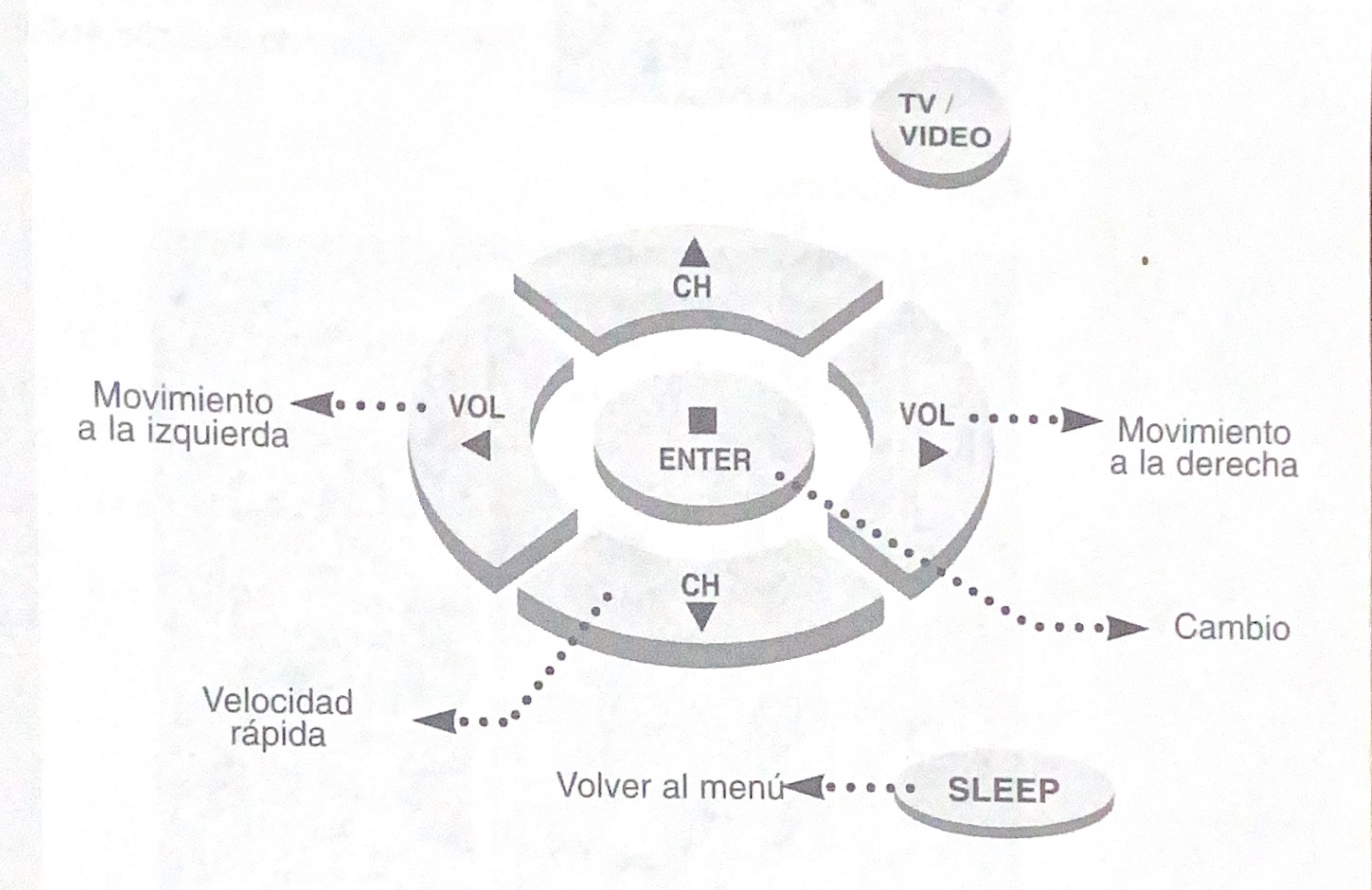
⑧Los obtáculos y el tiempo de llegada son diferentes en cada etapa. Mientras más temprano llegue a la meta final, más puntaje obtiene.

13 PERFECT PUZZLE

CONTENIDO

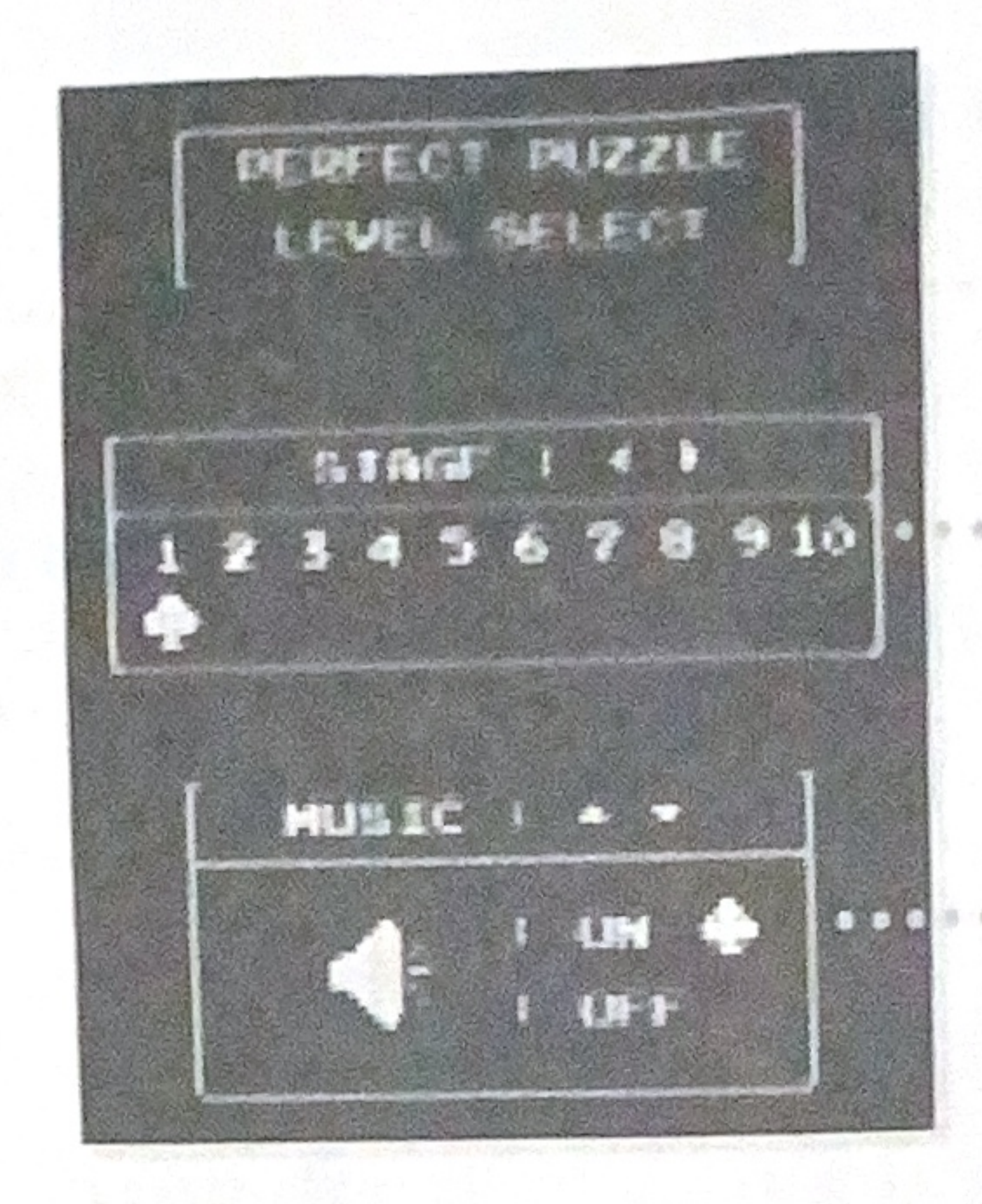
Es un juego de rompecabezas muy emocionante.
Cada bloque tiene tres figuras con diferentes colores. Los bloques desaparecen cuando emparejan las figures horizontal y verticalmente. Para emparejar las tres figuras de cierto color, cambie el orden usando el teclado de dirección; si falla en emparejar las figuras y si los bloques se amontonan verticalmente, el juego se termina.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1	VOL ▶	TECLA DERECHA	▶ Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2	VOL ◀	TECLA IZQUIERDO	▶ Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3	CH ▼	TECLA ABAJO	▶ Aumentar la velocidad Presione una vez el teclado para bajar los bloques con más velocidad. Para regresar a la velocidad original presione una vez más.
4	■ ENTER	TECLA ENTER	▶ CAMBIO Presione una vez el teclado para cambiar la posición de las figuras
5	SLEEP	TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

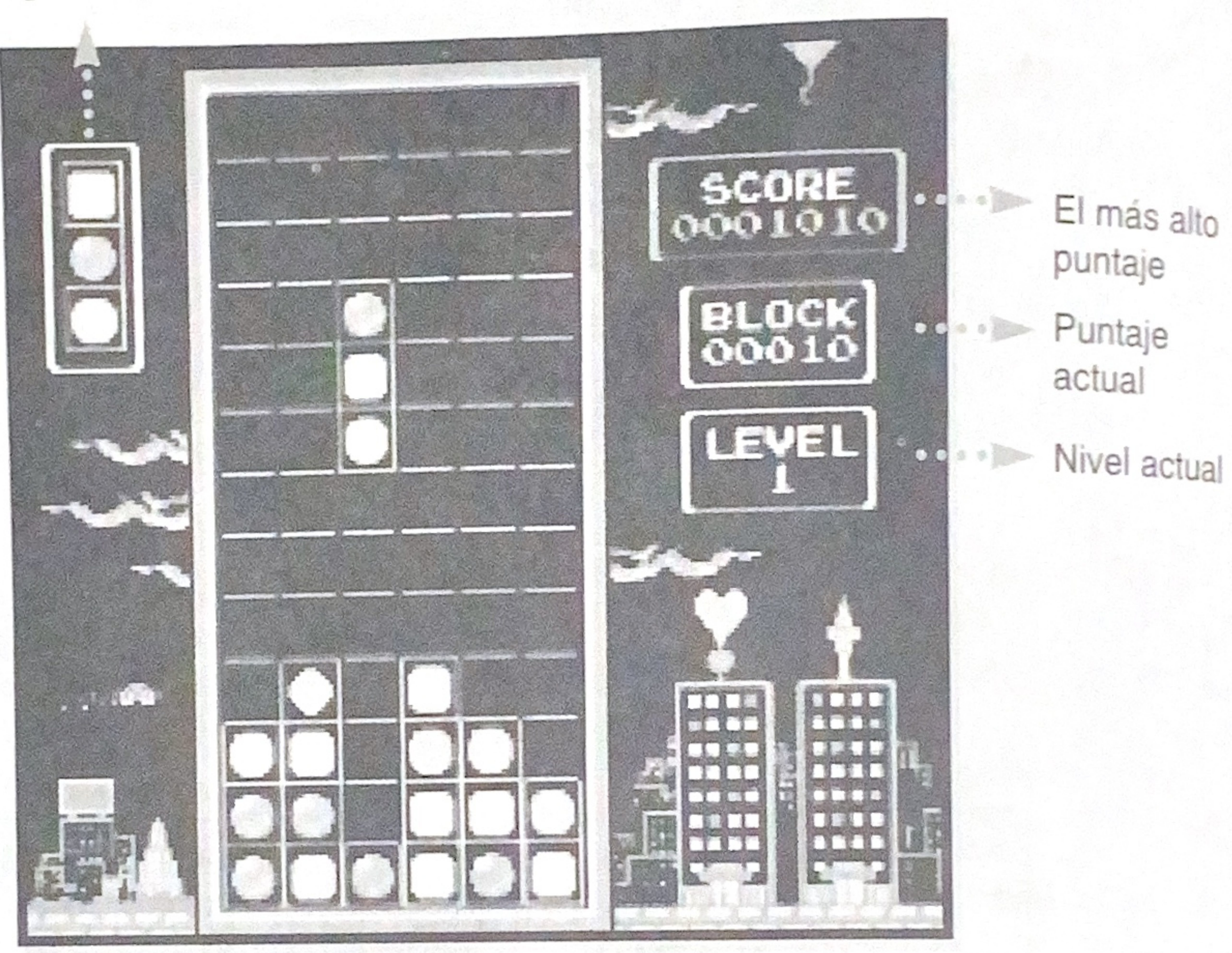
PANTALLA PRINCIPAL



Presionar la tecla ENTER para Seleccionar el nivel (usando teclados DERECHA - IZQUIERDA)

Presionar la tecla ENTER para seleccionar sonido (usando teclados ARRIBA - ABAJO)

Figura siguiente



Seleccione 13. PERFECT PUZZLE sobre la pantalla inicial y comience el juego después de que aparezca la pantalla de arriba. Seleccione el nivel usando los teclados DERECHA y IZQUIERDA sobre la pantalla inicial y seleccione el sonido usando los teclados ARRIBA y ABAJO. Cuando el juego termine, aparece el mensaje "GAME OVER". Presione la tecla ENTER para regresar a la pantalla "GAME START".

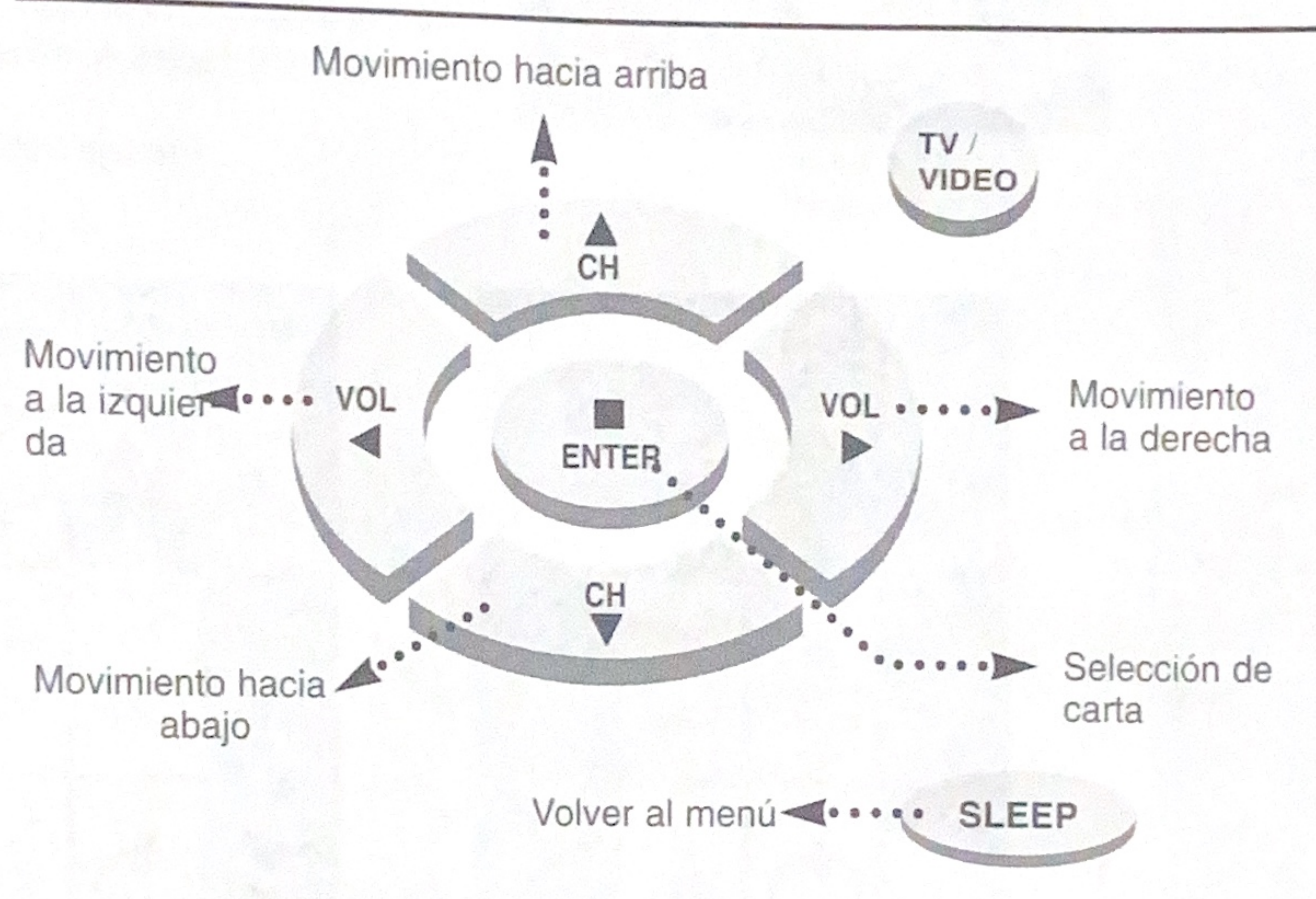
① En el inicio del juego, aparece un rompecabeza de tres figuras de diferentes figuras y colores; presione la tecla ENTER para cambiar la posici ón de las figuras .
② Use los teclados DERECHA y IZQUIERDA para mover hacia la dirección que desea; presionando una vez el teclado ABAJO, puede doblar la velocidad. Para regresar a la velocidad original, presione una vez el teclado ABAJO.
③ Cuando empareja tres figuras de cada color horizontal o verticalmente, las figuras desaparecen y obtiene los punto
④ Si falla en emparejar las tres figuras del mismo color, el rompecabeza se amontona y el juego concluye cuando el rompecabezas llegua al tope.
⑤ Mientras más rompecabezas resuelva, mayor puntaje obtiene

14 QUICK BRAIN

CONTENIDO

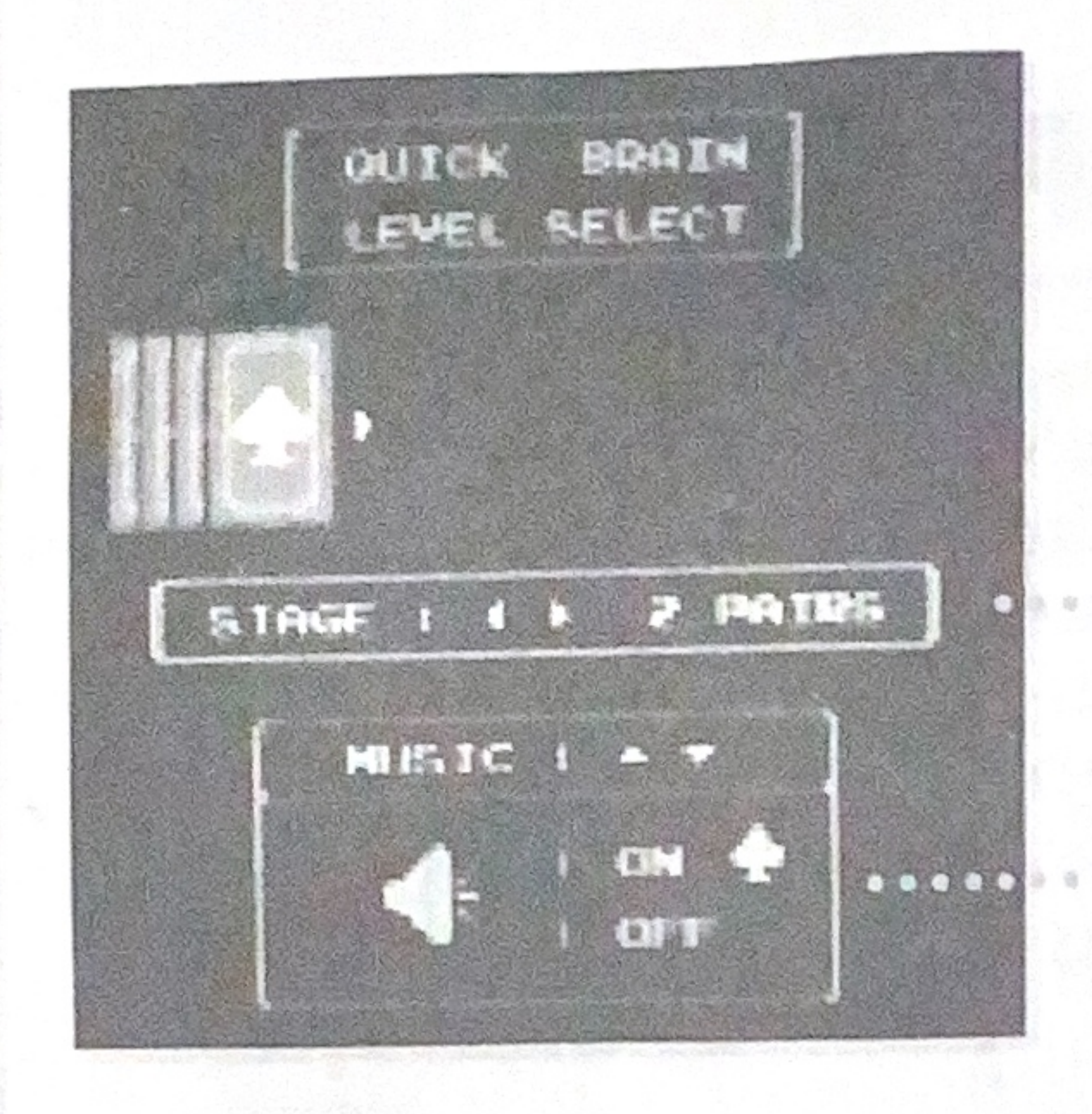
El juego de la memoria es un juego de carta en que el jugador debe memorizar los dibujos idénticos y encontrarlos. El número de las cartas con dibujo incrementa en cada etapa. En cada etapa, un par de cartas aparecen y mientras más alta sea la etapa, más cartas el jugador debe memorizar y encontrar. Al inicio, se le permite al jugador ver las cartas y luego se voltean. El jugador debe seleccionar cualquier carta y hallar la carta idéntica.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1	VOL ▶	TECLA DERECHA	▶ Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2	VOL ◀	TECLA IZQUIERDO	▶ Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3	▲ CH	TECLA ARRIBA	▶ Arriba Presione una vez el teclado para mover hacia arriba. Presione continuamente para seguir moviendo
4	CH ▼	TECLA ABAJO	▶ Abajo Presione una vez el teclado para mover hacia abajo. Presione continuamente para seguir moviendo
5	■ ENTER	TECLA ENTER	▶ Tecla de selección de carta Presione para voltear las cartas.
6	SLEEP	TECLA SLEEP	▶ Volver al índice

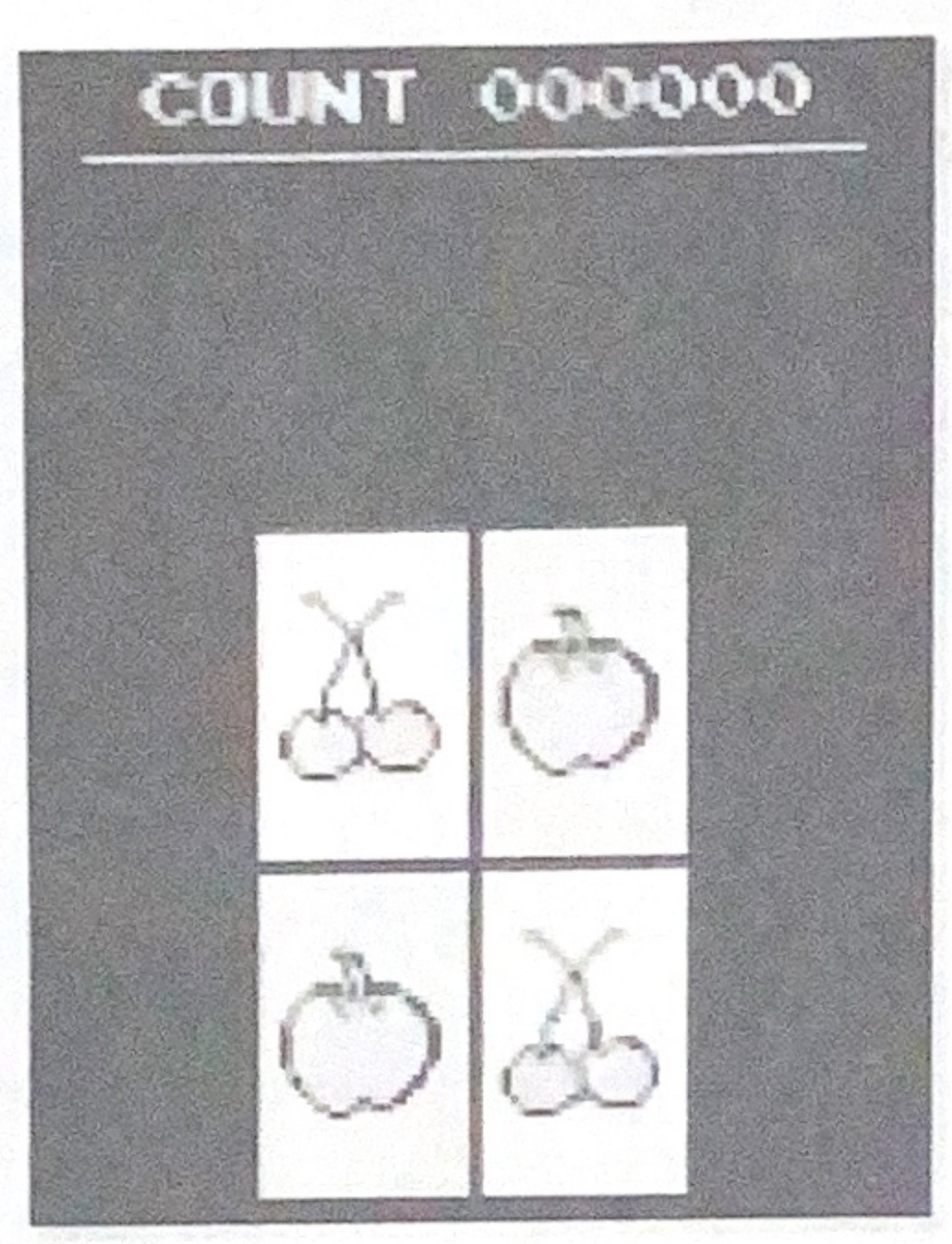
PANTALLA PRINCIPAL

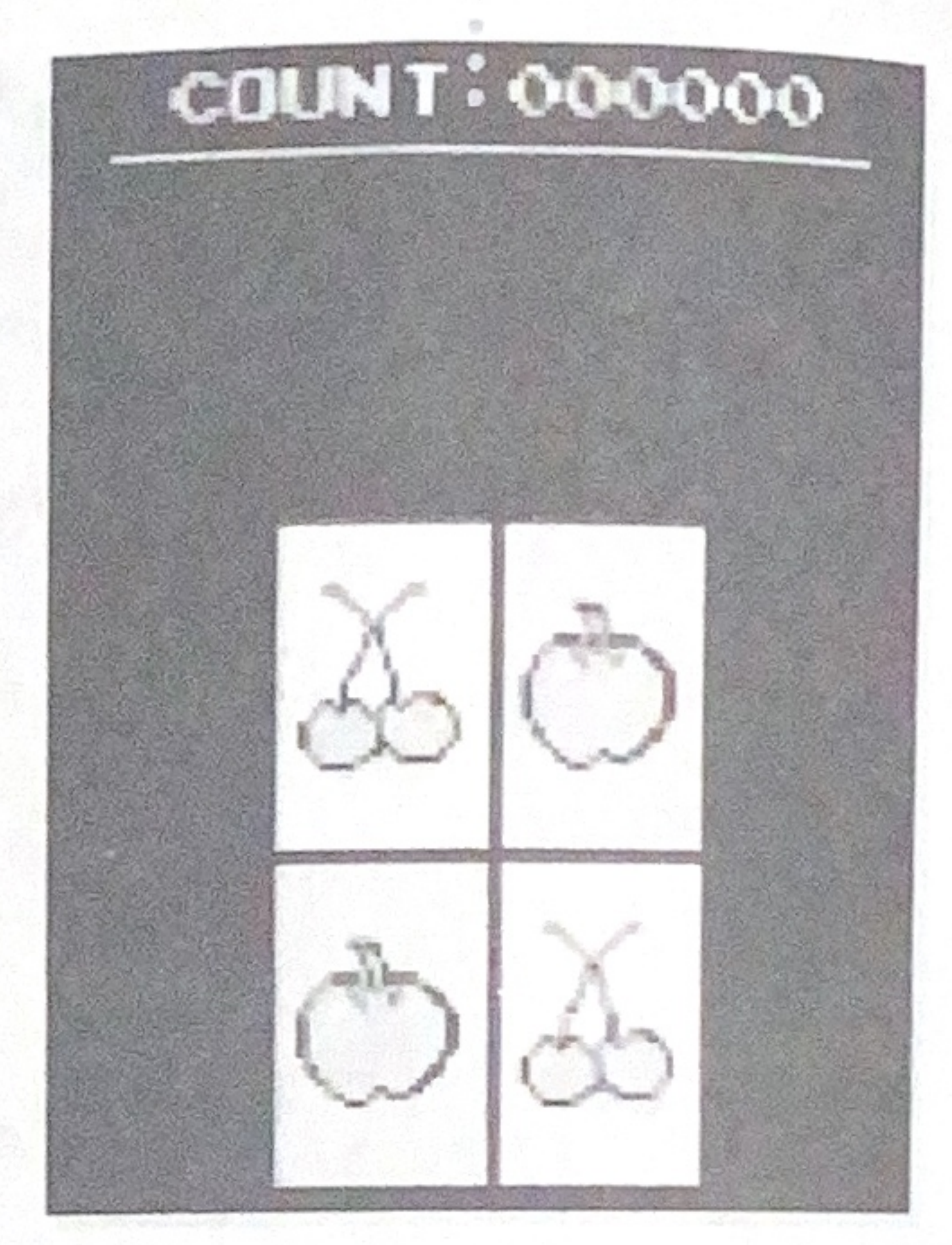


Use la tecla ENTER para seleccionar la etapa (usando teclas DERECHA - IZQUIERDA)

Use la tecla ENTER para seleccionar el sonido (usando teclas ARRIBA - ABAJO)

Puntaje actual





<Cuando muestra las cartas por primera vez> <Cuando todas las cartas son volteadas>

Seleccione 14. QUICK BRAIN sobre la pantalla inicial y comience el juego cuando aparece la pantalla de arriba. Seleccione la etapa sobre la pantalla inicial usando las teclas DERECHA y IZQUIERDA. Seleccione el sonido usando las teclas ARRIBA y ABAJO. Cuando el juego concluye, el mensaje "GAME OVER" aparece. Presione la tecla ENTER para regresar a la pantalla "GAME START".

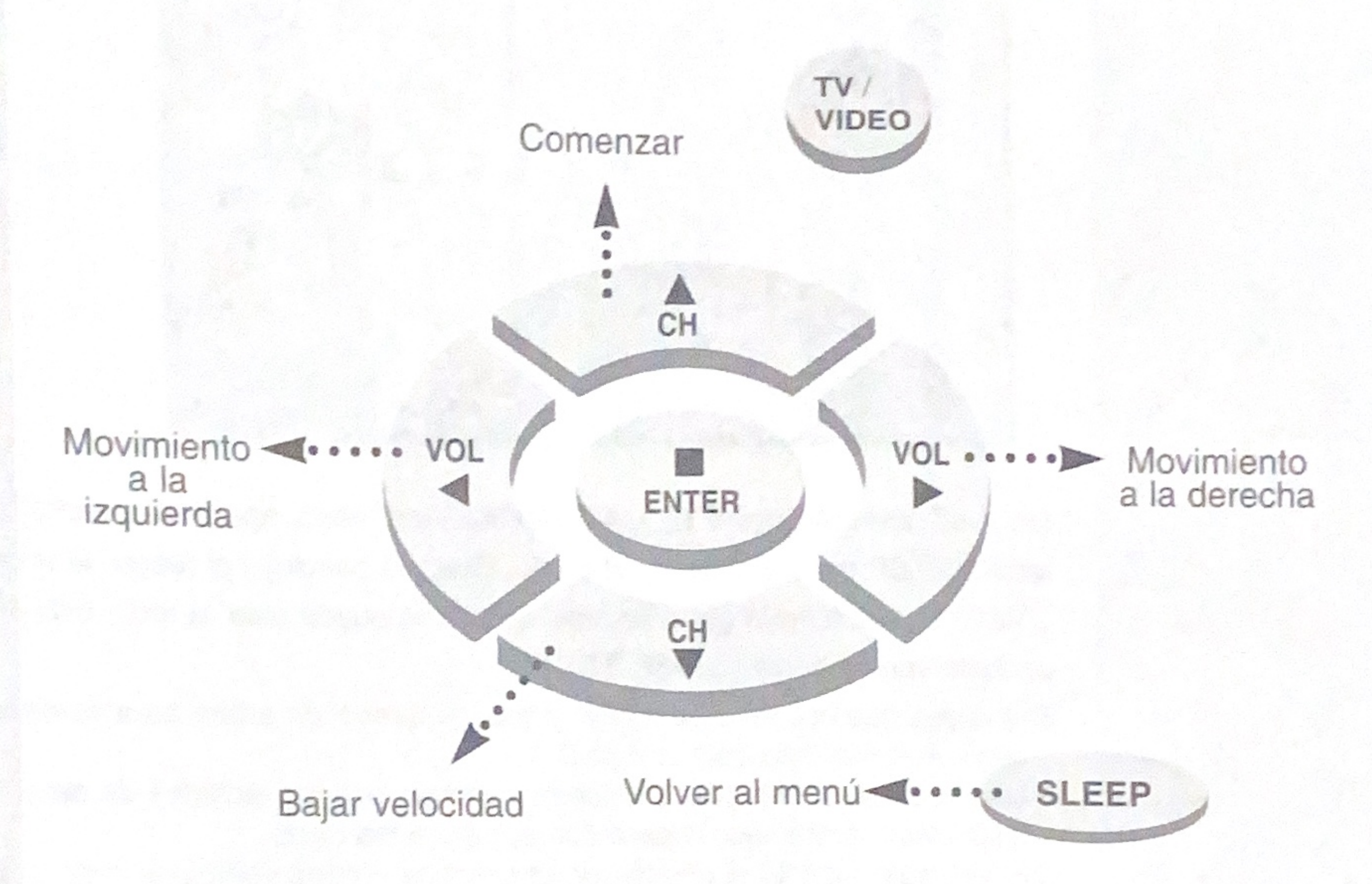
① Cuando seleccione la etapa en el inicio, se le permite seleccionar entre 2 a 12 pares de cartas (usando las teclas DERECHA y IZQUIERDA)
② Cuando comienza el juego, todas las cartas se muestran y se voltean para abajo.
③ Use el teclado de direcci ón para voltear y ver cualquiera de las cartas que desee presionando la tecla ENTER.
④ Use el teclado de direcci ón para voltear otra carta apuntando la carta y presionando la tecla ENTER.
⑤ Si ambas cartas que volteó son idénticas, el mensaje "GOOD" aparece y obtiene puntos; si ambas cartas difieren, el mensaje "BAD" aparece y la carta se voltea para abajo
⑥ Si usted voltea todas las cartas con éxito, se translada automáticamente hacia la etapa siguiente
⑦ Mientras más cartas acierte, mejor puntaje obtiene.

15 CAR RACING

CONTENIDO

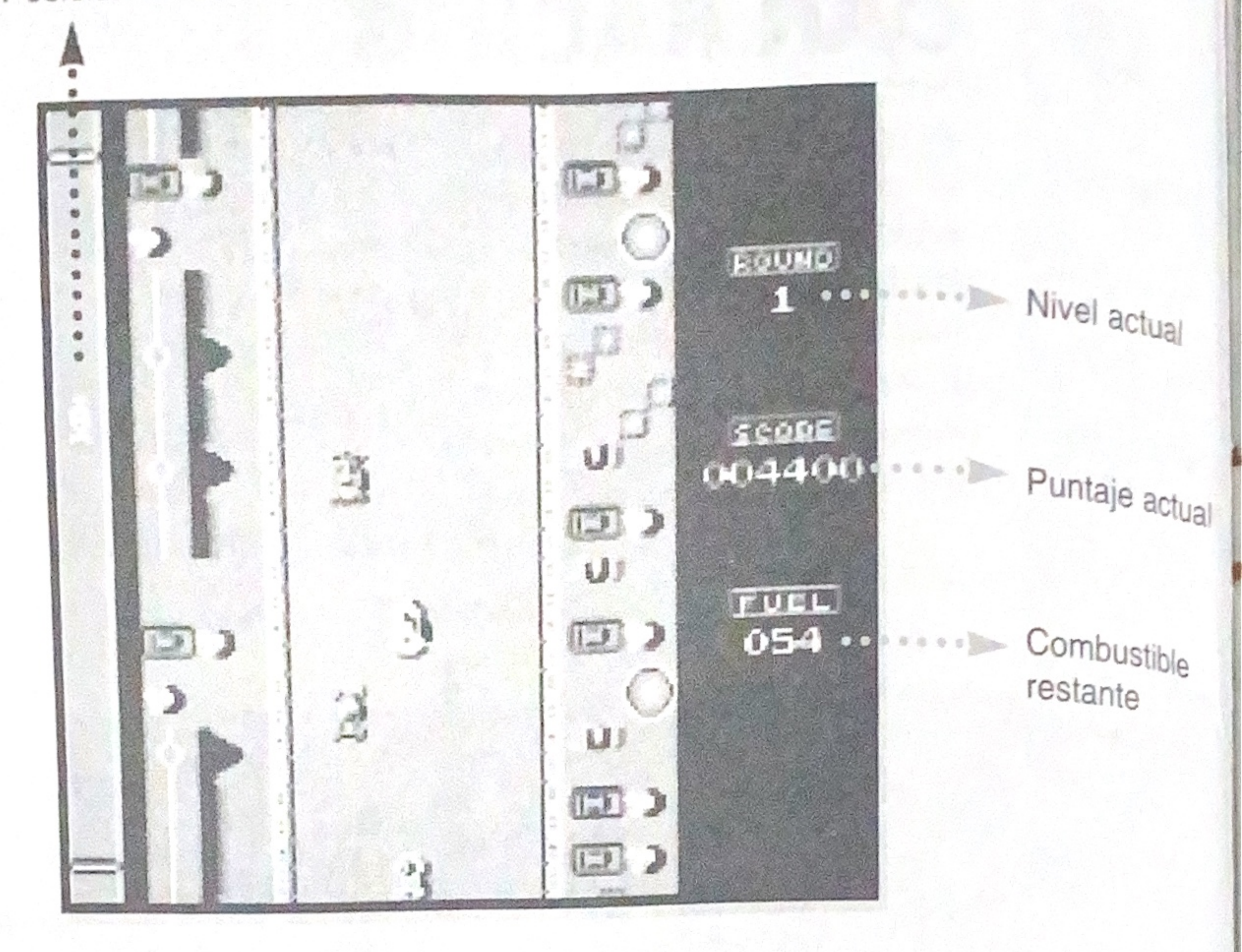
Es un impactante juego de carrera automobilístico.
En este juego, los jugadores deben llegar a la meta en un determinado tiempo. Use el teclado de dirección para sobrepasar a otros oponentes y sobrellevar los obstáculos. Usted pierde tiempo si marcha hacia el obstáculo o hacia el carro del oponente mientras conduce, por lo tanto no logra llegar a la meta en su determinado tiempo. El sonido real y la velocidad le ofrece momentos más excitantes a los jugadores .

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	▶ Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2		TECLA IZQUIERDO	▶ Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3		TECLA ARRIBA	▶ Comenzar Use para empezar a marchar por primera vez o después de un paro.
4		TECLA ABAJO	▶ Disminuir velocidad Use para disminuir la velocidad mientras conduce. Cuando presiona contínuamente, la velocidad se disminuye hasta que el carro se detiene.
5	SLEEP	TECLA SLEEP	▶ Voler al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Una vez que seleccione 15. CAR RACING del menú, aparece la pantalla de arriba. Use la tecla ENTER para comenzar el juego. Cuando concluya el juego, el mensaje "GAME OVER" aparece en la pantalla, sólo entonces puede usar la tecla ENTER para que la pantalla vuelva hacia "GAME START" .

①Una vez que comience el juego presione direcci ón arriba para comenzar a mover el vehículo (Presione sólo una vez)

②Una vez que el vehículo comienza a mover, use los teclados de derecha e izquierda para evitar obstáculos o para sobrepasar a los otros.

③El vehículo explota si choca con obstáculos u otros vehículos mientras compite, y tarda un segundo para volver a marchar.

④La pantalla izquierda de la pantalla muestra la distancia restante y el tiempo que tarda hasta la meta final, mientras que la pantalla derecha muestra el puntaje y la cantidad de combustible restante

⑤Como en el comienzo, el nivel del combustible comienza en 200 y comienza a disminuir con el progreso del juego. Si el combustible llega a 0, el vehículo se detiene y el juego concluye.

⑥Una vez que el vehículo pasa la primera ronda, el juego pasa automáticamente a la siguiente ronda. (Nivel: Ronda 1 – Ronda 9)

⑦Este juego mantiene los registros de los puntajes; cuanto más progrese el juego, mayor puntaje se obtiene.

NOTA


LG